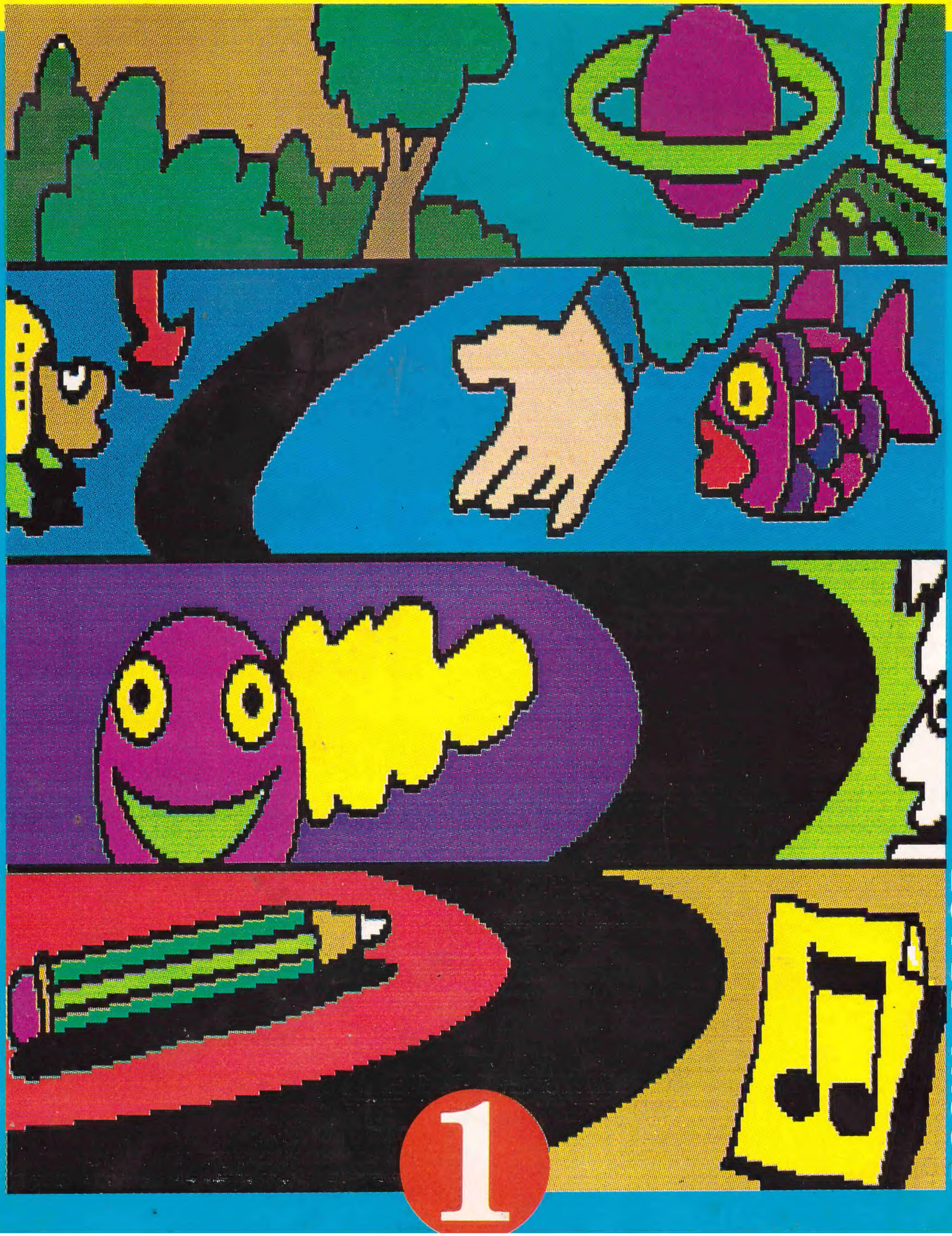
COMMODORE

AMIGA

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ OCAK 1992 10.000 TL.



AMIGANIZ NELERE KADIR?

DOSYA: PPAGE

20 Mega Bayt !

Daha fazla Amiga 500...
Daha hızlı Amiga 500...

Amiga 500 sahipleri yaşadı.

A590 20 MB Hard Disk Sürücü

Teleteknik Yetkili Satıcıları'nda.

Artık Amiga 500'ler çok daha büyük bellek kapasitesiyle çalışıyor... çok daha hızlı çalışıyor...

Şimdi en sık ziyaret ettiğiniz Teleteknik Amiga Yetkili Satıcısı'na uğrayın, ***A590***'la tanışın.

Teleteknik

Merhaba,

Yeni yılla birlikte yepyeni bir dergiyle karşınızda olduğumuz için çok sevinçliyiz. Tam birbuçuk senedir Commodore dergisine eşlik eden AMIGA Bülteni artık bağımsız bir kimlikle ve tamamen renkli olarak "Commodore AMIGA" olarak elinizde bulunuyor. Umarım seversiniz.

Commodore Dergisi'nde olduğu gibi AMIGA Dergisi'nde de önerilerinize, desteğinize ve yardımlarınıza çok ihtiyacımız var. Sizlerle işbirliği içinde gün geçtikçe daha iyi bir dergiye yöneleceğimizin inancı içindeyiz.

Commodore AMIGA'nın çizgisi Commodore Dergisi'nden çok farklı değil. Teknik bilgilerin yanı sıra program ve oyun tanıtımlarına da ağırlık verilecek. AMIGA Bülteni'ndeki bazı sürekli yazılarımız ve köşelerimiz devam edecek. Ayrıca gelecek aydan itibaren kısa tanıtımların yer alacağı, bir örneğinin geçtiğimiz ay AMIGA Bülteni'nde gördüğünüz, Gözucuyla bölümü yer alacak. Oyunseverlerin gözde bölümü Tiyolar ve Tuzaklar da yerini koruyor. Yarı profesyoneller için hazırladığımız "DOSYA" ise her ay profesyonel bir program ile hazırlanan bir iş örneğini, bunu yaparken programda dikkat edilmesi gereken noktaları ve genel bilgiyi içeriyor. Bu ay ilk dosyanız olan PPAGE'i dergimizde bulabilirsiniz. Ayrıca bu dosyaları saklamak isteyebileceğinizi düşünerek derginin ortasında sekiz sayfayı buna ayırdık. Dergiyi deforme etmeden çıkarmanız mümkün.

Gelelim derginizin içindekilere, geçtiğimiz aylardan unutulmayan birkaç oyunu tanıtmayı öngördük. Bunlar Last Ninja III, Lotus II, Star Flight II. Ayrıca çok yeni oyunlardan biraç tanesi de Amnios, Populous II, W.W.F. Wrestlin ve Moonstone. Gerikanları da beğeneceğinizi umarız.

Konularınızın arasında AMIGA'nız Nelere Kâdir yer alıyor. Bu yazıda AMIGA'nın kısa tarihi ve modelleri hakkında bilgi edinebilir, hangi programı kullanarak neler yapılabileceği hakkında bir fikir sahibi olabilirsiniz. Bu yazımızda AMIGA'nın teknik özelliklerine de değindik.

Kısaca, AMIGA Dergisi'nde AMIGA'da neler olup bittiğine bir göz attık ve geniş bir bakış açısıyla konuyu ele almaya çalıştık. Bundan sonra da bu çizgiyi izlemeye çalışacağız.

Dergimiz hakkında tüm eleştiri ve önerilere açığız. Bu konuda bizlere yardımcı olmak isteyenler için adresimiz Commodore Dergisi'ninki ile aynı, yani:

Commodore AMIGA Dergisi
Okur mektupları Bölümü
Sakız Sokak Berkel Apartmanı No: 6/4
Kadıköy - İSTANBUL

Gelecek ay yine birlikte olmak üzere, hoşçakalın.

YAYIN YÖNETMENİ
Turhan Tandoğmuş
YAYIN KOORDİNATÖRÜ
Celal Hallaç
YAYIN KURULU
Fatih Arıman / Faruk Baran
Emre Senan / Sinan Vural
KAPAK
Emre Senan
TEKNİK YÖNETMEN
Bora Çetinkaya
HALKLA İLİŞKİLER
Karin Karaoğlan
REKLAM SORUMLUSU
Rabia Baykaş
FOTOĞRAFLAR
Mehmet Özcan

TELETEKNİK A.Ş. ADINA
SAHİBİ VE SORUMLU YAZIİŞLERİ
MÜDÜRÜ
Osman Babaoğlu

TELETEKNİK A.Ş.
Merkez: Rıhtım Cad. Nesli Han No: 207/2
Karaköy 80030 İstanbul Tel: 252 50 33 (6 Hat)

Commodore AMİGA Dergisi
Sakız Sok. Berkel Apt 6/4
Kadıköy-İstanbul Tel: 346 86 48

Bu Derginin Yayın Hazırlığı YAZI LTD. Şti
Tarafından Yapılmıştır.

DÜZELTİ
Kuzey Alperler
KATKIDA BULUNANLAR
Fethi Serim

TEKNİK ÜRETİM VE TANITIM
PERKA A.Ş.
Maçka Cad. Ralli Apt. 59/3 Teşvikiye 80200
İstanbul Tel: 231 15 49 - 50 / 231 66 10

REKLAM REZERVASYON
231 15 49 - 50 / 231 66 10
RENK AYIRIMI
Eser Reprodüksiyon
BASKI
Özdemir Ofset A.Ş.
DAĞITIM
Hürriyet Holding A.Ş.

Bilgisayarınız TOZutabilir

YENKAP®

POLİÜRETAN ESASLI YER KAPLAMALARI

- Kolay temizlenir
- Dekoratiftir
- Antistatiktir
- Yanmaz
- Darbelere dayanıklıdır

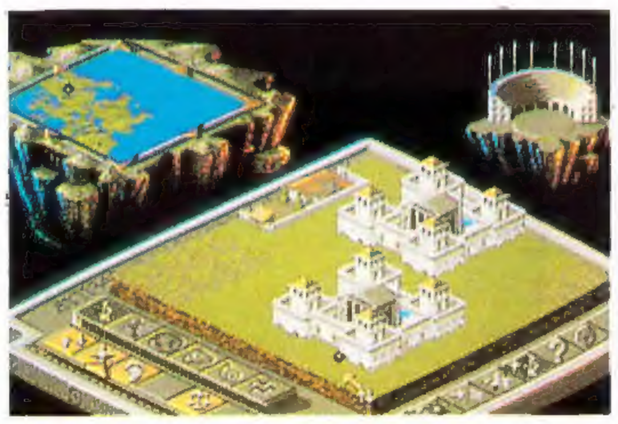
YENISAN

YENİLEME SAN. A.Ş.

P.K. 13 ORHANGAZİ 16802 BURSA
TEL: (256) 11635 (4 HAT) FAX: (256) 11640

YENİSAN A.Ş. Türkiye Kalkınma Bankası Kuruluşudur.

İÇİNDEKİLER



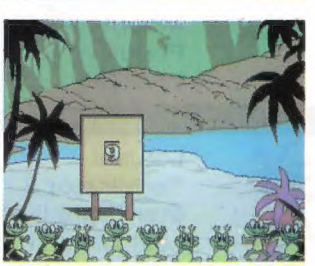
BAŞYAZI	Merhaba	**5**
HABERLER	Amiga ve Çocuk	**6**
RÖPORTAJ	M.Ali Erkorkmaz	**8**
BİR KONU	Amiganız Nelere Kâdır	**12**
OYUN TANITIM	Moonstone Populous II WWF Wrestling	**18**
DOSYA	**Ppage**	
OYUN TANITIM	Lotus II Terminator II Star Flight II Last Ninja III Amnios Logical	**23**
TİYOLAR / TUZAKLAR		**41**

YIL 1
SAYI 1
OCAK 1992

Amiga ve Çocuk

Hiç sesli ve animasyonlu bir boyama kitabı gördünüz mü?

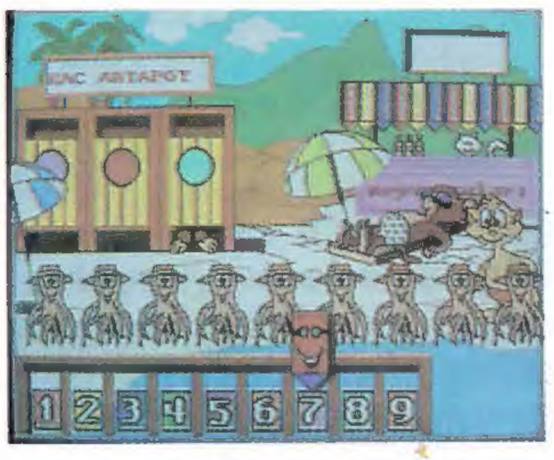
Günümüzde bilgisayarların her yerde kullanılması artık normal karşılanıyor. Eğlence bunların başında yeralıyor. Tabii ki sadece eğlence için kullanıldıklarında yeteneklerinin çok azını görebiliyoruz. Bilgisayar artık bir ahçı, sekreter, iş arkadaşı ve hatta bir boyama kitabı olabiliyor. Artnet'in Teleteknik için hazırlamakta olduğu yeni programı da bir boyama kitabı. Fakat bu kitap sizin bildiklerinize

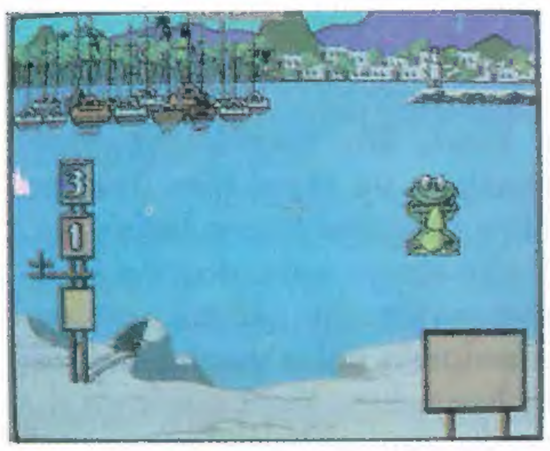


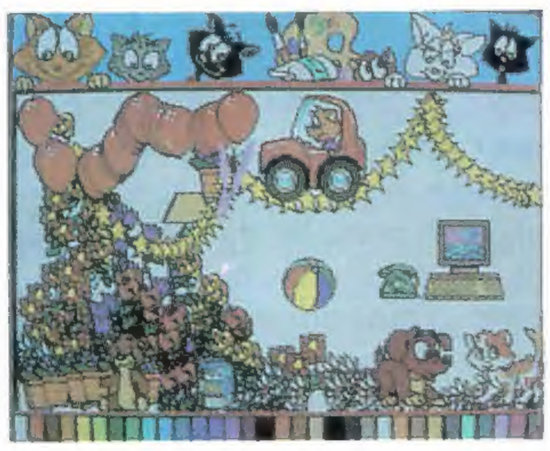
pek benzemiyor. Çocuğunuzu bilgisayarın başına oturttuğunuzda hem bilgisayarı kullanmayı öğreniyor, hem renkler ve şekillerle tanışıyor. Hiç sesli ve animasyonlu bir boyama kitabı gördünüz mü? Evet, bu program hem öğretiyor hem de eğlendiriyor.

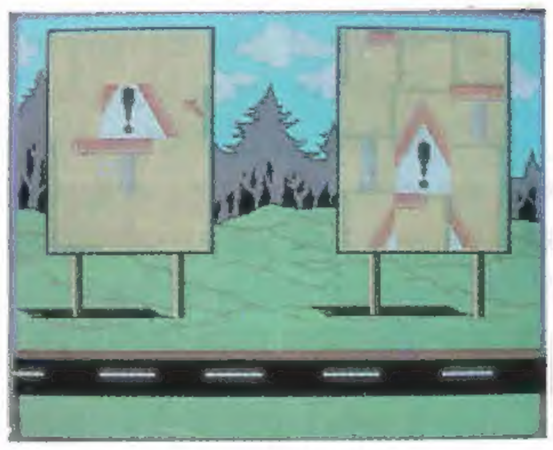
Program Gökkuşağı ve Boyama Kitabı bölümlerinden oluşuyor. Boyama kitabında istediğiniz renkteki kalemi alarak ekrandaki renksiz çizimleri boyayabiliyorsunuz. İşin eğlenceli tarafı ise hiç beklenmeyen bir anda ekranın altından çok sevimli bir tren ya da yukarı doğru bir uçanbalon ve daha birçok şey geçebiliyor. Gökkuşağı bölümü ise oldukça ilginç bir çizim programını içeriyor. Bu bölümde kullanabileceğiniz birçok uç var. Uçlar çeşitli ebatlarda yuvarlaklar ve karelerle başlıyor ve daha sonra çiçekler, oyuncaklar, şirin hayvanlarla devam ediyor. Çocuklar istedikleri ucu seçip istedikleri yere koyabilmeleri sağlanmış. Ta-

bii ki bu bölümde de animasyonlar mevcut. Ekranın üstünde şirin birkaç kedicik göz kırparak size bakıyor ve ara sıra rengarenk bir kelebek çiziminin üzerinden uçup ekranda bir yere konup daha sonra yoluna devam edebiliyor.



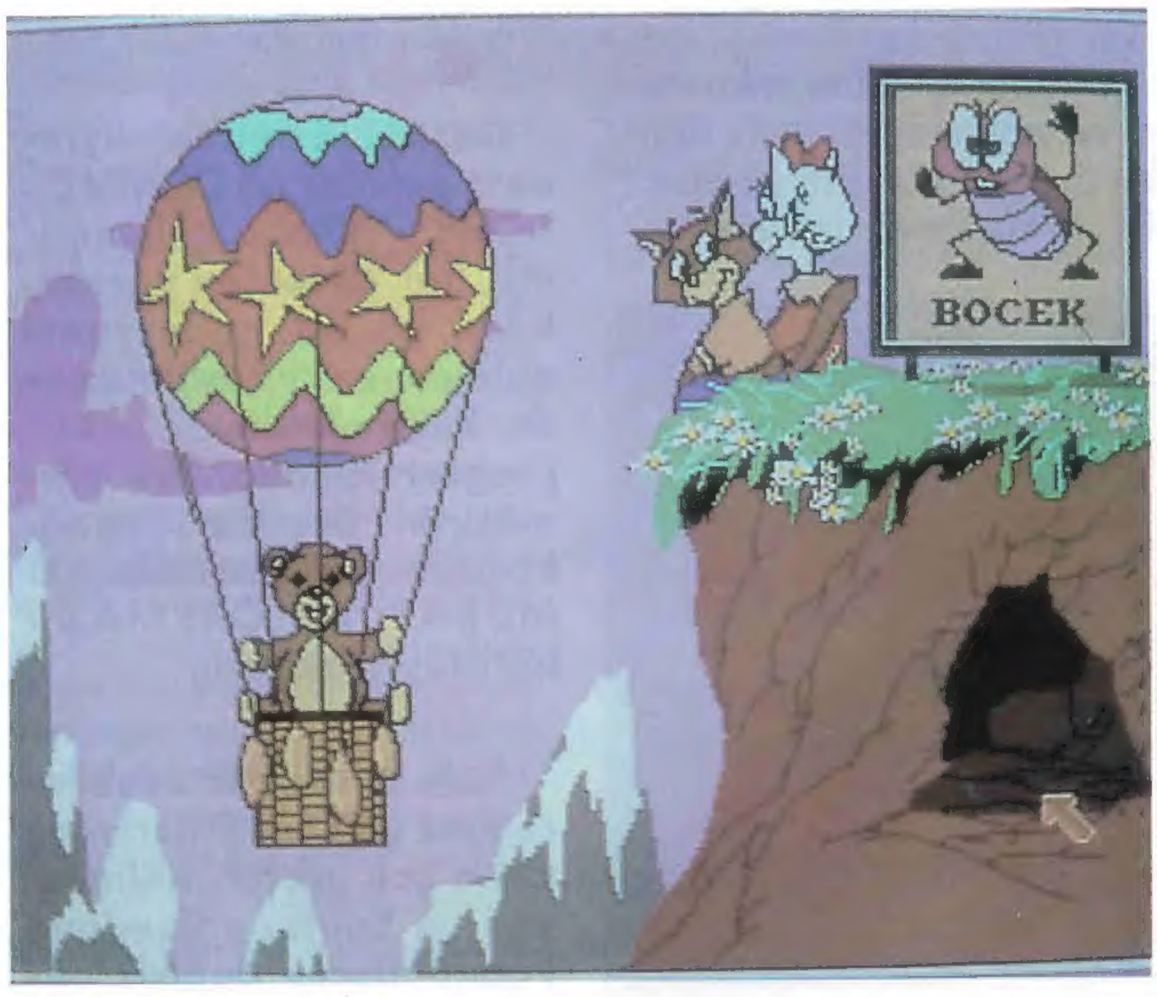






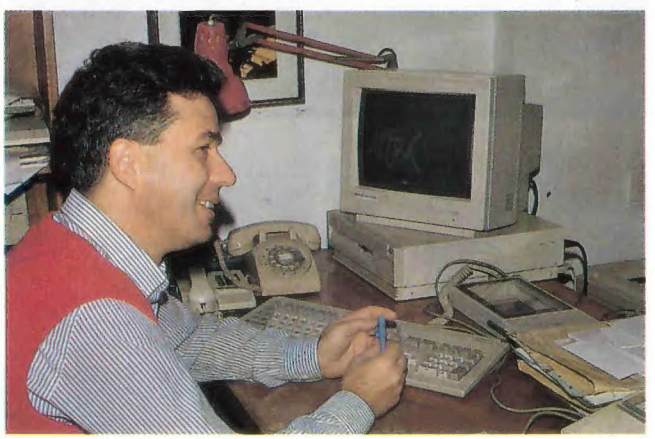
Açık konuşmak gerekirse, sadece çocukları değil, anne ve babaları da eğlendireceğe benzer. Program henüz tamamlanmamış ve üzerindeki çalışmalar ve denemeler yapılmakta. Denemelerde kullanılan çocuklar ise hallerinden oldukça memnunlar.

Program hakkında daha detaylı bilgiyi gelecek sayılarımızda bulabilirsiniz.



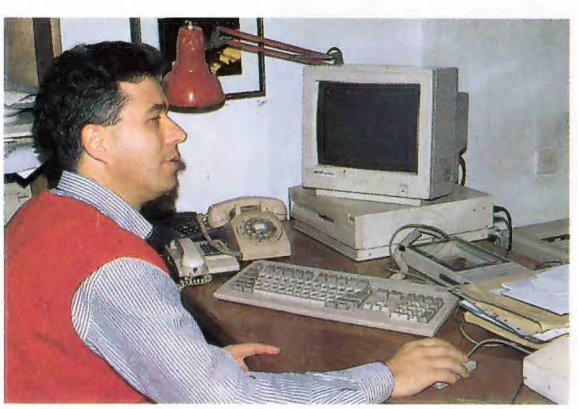
Açık konuşmak gerekirse Türkiye'de pek fazla Animasyon hazırlayan firma yok ve kalanlar da yok olmak üzere gibi.

Ali Murat Erkorkmaz



Yepyeni bir dergiyle birlikte yeni konulara da el atmaya karar verdik. Biraz çevremizi dolaşmaya ve etrafımızdaki Amiga bağımlılarının çalışmalarına göz atmaya karar verdik. Eh, tabiî ki oraya kadar gitmişken biraz sohbet ettik ve arada da röportaj yaptık.

Uzunca bir süre teknelere ve tekne dizaynı ile ilgili bir programa kafa yorduk. Sn. Erkorkmaz'ın teknelere olan merakı oldukça ilgimizi çekti. Uzunca bir süre tekneler, yarışlar ve tekne yapımından bahsettikten sonra asıl konumuz olan Amiga ve animasyona döndük.



Bu yazımızda ise sizlere bu konuşmadan ve gördüklerimizden bahsedeceğiz.

Geçtiğimiz şubat ayındaki geleneksel COMMODORE SHOW'a gelenleriniz, halı desenleri yaratabilen ya da profesyonel animasyon yaratılmasında kullanılabilen "zeki" programlarından ve animasyon üzerine yaptığı konuşmadan, mutlaka ALİ MURAT ERKORKMAZ'ı hatırlayacaklardır.

Sizin de tahmin edebileceğiniz gibi Sn. Erkorkmaz daha çok grafik, animasyon ve bunların üzerinde yapılabilecek değişik uygulamalarla ilgileniyor. Bilgisayarların gerçekte neler için kullanılması gerektiğini ve bunun için neler yapılabileceğini merak ediyorsanız siz de bize katılın.

Evet, Sn. Erkorkmaz, animasyon ve çizgi film üzerine olan çalışmalarınızı biliyoruz. Daha sonra onlardan da bahsedeceğiz. İlk olarak son zamanlarda neler yaptığınızdan bahsedelim. Yani bunların dışında yeni gelişmeler var mı?

Bu aralar biraz sinemaya yöneldik, ilk etapta yaklaşık dörtyüz adet eğitici çizgi film hazırlayacağız. Şu anda da yirmibeş tanesi hazır. Oldukça hızlı çalışıyoruz, yaklaşık bir haftada iki tanesini bitirebiliyoruz. Bir de kısa metrajlı bir filmimiz var, üç boyutlu bir çalışma olmasından dolayı biraz yavaş yürüyor. Bir de bilgisayarla hazırlanan bir eğitim serimiz var.

Bu çalışmaları sipariş üzerine mi yapıyorsunuz?

Hayır, bir süre önce o şekilde çalışıyorduk fakat artık kendi istediklerimizi yapıyor, bitiriyoruz ve ilgilenenlere sunuyoruz. Öteki türlü çalışmanızı btiirip müşterinize gösteriyorsunuz ve "Ah, keşke şunun elbisesinin rengi mavi değil de kırmızı olsaydı" gibi yorumlarla karşılaşıyorsunuz. Düşünsenize, siz birkaç saniyelik bir şey için tüm zamanınızı ayırıyorsunuz ve uzun bir çalışmanın sonucunda filmi hazırlayıp video kaydını alıyorsunuz. Bunu siz söyleyen kişi bunun farkında olmadan sizden küçük bir şey istediğini zannediyor fakat böylesine küçük de olsa bir değişikliğin tüm filmin baştan hazırlanmasını gerektirdiğini bilmiyor. Ayrıca genelde bizim getirdiğimiz öneri ve yeniliklere de pek açık davranmıyorlar, istiyorlar ki o elbise kendi istedik-

leri renkte olsun. Bunun nelere mal olacağı ve ne kadar uğraştıracağını düşünmüyorlar. Kısaca olaya bizim açımızdan bakmıyorlar.

Türkiye'deki animasyon piyasasını nasıl görüyorsunuz? Daha doğrusu diğer firmalar neler yapıyorlar?

Açık konuşmak gerekirse Türkiye'de pek fazla firma yok ve kalanlar da yok olmak üzere gibi. Bilinenlerin dışında dindar kişilerin dini eğitim için hazırlandığı bir çizgi film serisi var. Bu kadar az firma olması çok doğal, çünkü yabancı ülkelerdeki devlet desteğinden yoksunuz. Bir insanın böyle bir işe girişebilmesi için hem oldukça yüklü bir sermaye ayırması hem de çok iyi yetişmiş bir kadro kurması gerekiyor. Devlet desteği olmadan başarmak oldukça zor. Tek biz bu konuda savaş veriyoruz. Tabii gönül istiyor ki başka firmalar da olsun.

Peki devletten hiç film isteği gelmiyor mu?

Var tabiî, aslında yarı devlet kuruluşlarından ve özel ajanslardan istekler geliyor. Bunlardan ayrı Sağlık Bakanlığı'nın eğitim filmleri de var.

İşinizi nasıl değerlendiriyorsunuz?

İşimiz çok zor, birkaç dakikalık bir film için milyonlarca resmi bir araya getirmeniz gerekiyor. Ayrıca hedef çocuk olduğu için pek ilgilenen yok. Daha doğrusu çocuğa bir şeyler vermekle uğraşmıyor kimse. Şimdi yeni başladığımız bir ESOP serisi var. Bu seride ise hem lise ve üniversite çağındaki gençleri hem de çocukları hedef aldık. Yani Charlie Brown ve Snoopy'deki piyasayı yakalamaya çalışıyoruz.

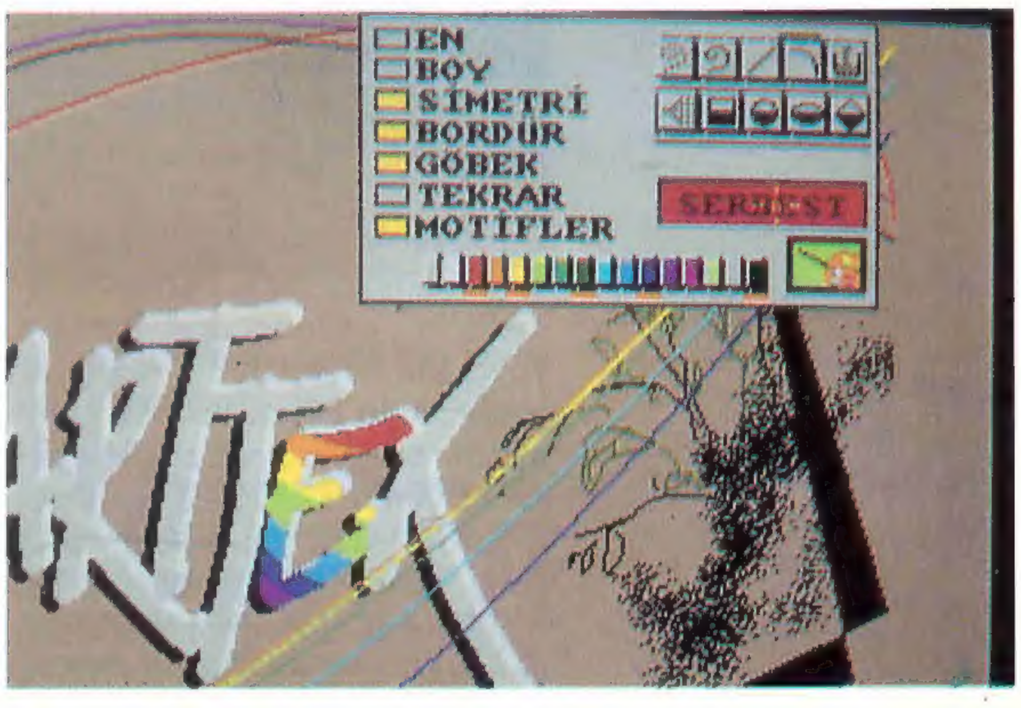
Bir de sizin üretim üzerine yaptığınız çalışmalar var. Bunların örneklerini geçtiğimiz Commodore Show'da görmüştük. Bize biraz da bunlardan bahsedebilir misiniz?

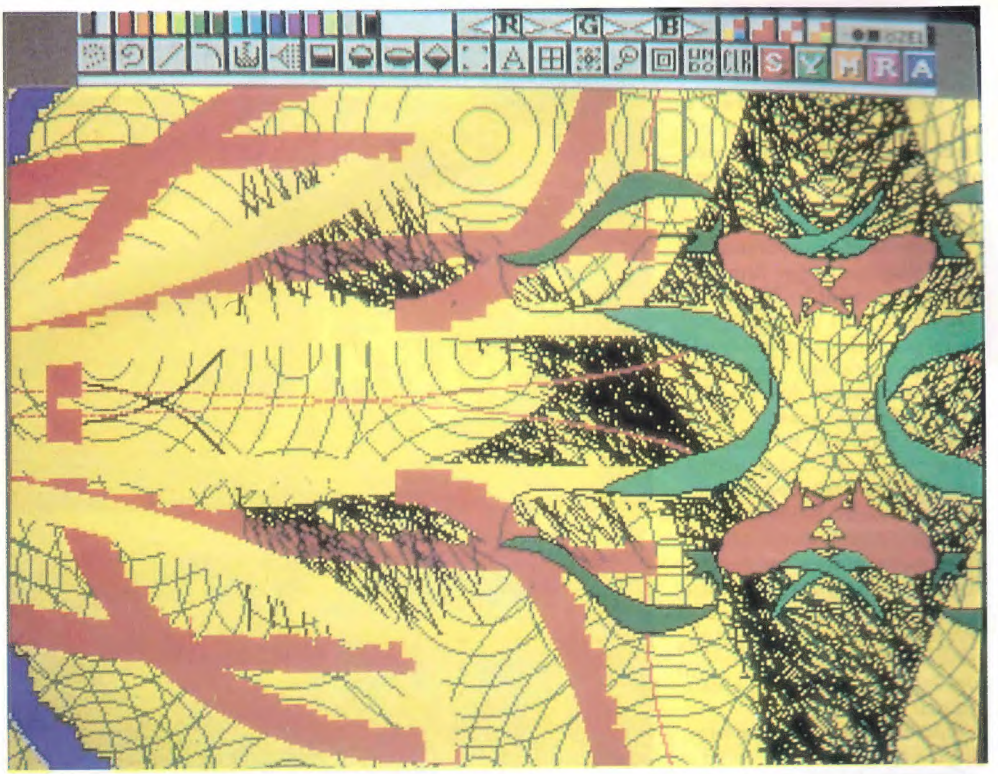
Evet. Bir bilgisayar destekli desen üretim programı yaptık. Bunu daha çok halı üzerinde kullanıyoruz fakat her türlü baskıda da kullanmak mümkün. (Bu sırada bize üzerinde çok güzel bir gül deseni bulunan eşarp gösteriyor). Ayrıca bu sistem yabancı yeni teknoloji ile de kullanabilir durumda. Yani şu anda Türkiye'deki sistemleri geliştirecek olurlarsa bizim programımızda bir değişiklik ya da gelişim gerekmeyecek.

Bu ve diğer programlarınızdan **bize biraz açıklamada bulunur musunuz?**

Teknik çizim, tekstil ve animasyon konularında üç adet yapay

zeka programı yazdık. Bunları tasarlarken aklımızda olan tek şey bilgisayara başta çok az şey vererek tam bir sonuç alabilmekti. Bunu başarabildik de. Bu iç programda da girilen ilk verilerin doğrultusunda bitmiş sonuçları görebiliyorsunuz ve beğenmediğiniz takdirde yeni bir denemenin sonucunu almak sadece bir iki dakikanızı alıyor. Beğenmediyseniz tekrar tekrar deneyebilirsiniz ve arada beğendiklerinizi saklayabilirsiniz. Daha önce fuarda ve Bursa'da çeşitli seminerler verdik ve bu seminerlerde programınızı da gösterdik. Programı çalıştırdık ve çeşitli desenler üretmeye başladı, fakat sonradan öğrendik ki herkes video ile yaptığımızı zannetmiş. Halbuki o anda bilgisayar sürekli değişik desenleri üretiyor ve birbiri arkasına gösteriyordu. Benim aslında bilgisayara bakış açım oldukça değişik, daha doğrusu bence bilgisayar sadece sizin kullandığınız kalem silgi olmaktan ayrı bir de sizin yapacağınız düşünme işlerini de üstlenmeli. Düşünme derken yanlış anlamayın. Her işte yapılması gereken birçok işler vardı ve bunların çoğu belli bir mantığa bağlıdır. Örneğin eğimli bir arazide yapılacak olan bina tasarımında veya belli bir stilde yapılacak olan binada kullanılacak özelliklerde mutlaka bir mantık vardır. Eğer bu mantığın dışına çıkarsanız ve bu yarattığınız şeyi kabul ettirirseniz bu yeni şey bir moda olur. Tabiî ki bu tür şeyleri bilgisayara yaptırmak şimdiki teknolojiyle zor, fakat diğer mantık yükünü üzerinizden almak ve bilgisayara yüklemek mümkün. İşte bizim de yapmaya ve herkese kabul ettirmeye çalıştığımız şey de bu. Tabiî ki bilgisayarı sadece bir çizim aracı olarak ya da benzeri bir alet olarak kullandığınızda üzerinizden oldukça fazla bir yük alır fakat bir de bilgisa-

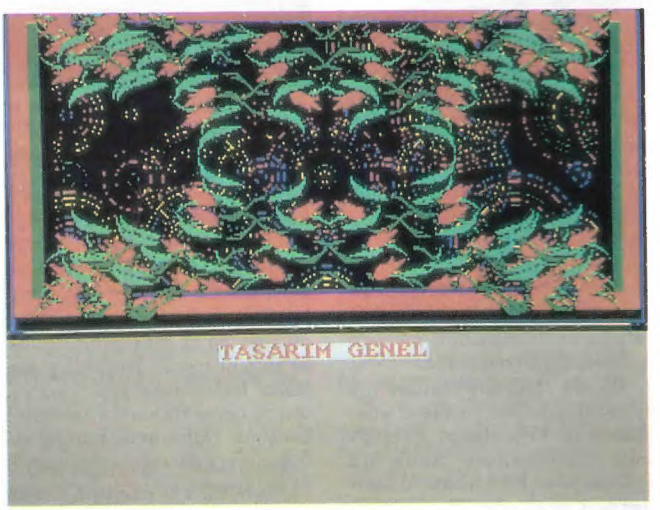




yara sadece binanın bulunduğu yeri, iklimi, manzarasını, kat iznini ve bina stilini vererek hazır tasarımlar elde ettiğinizi, hatta beğenmediğiniz takdirde yeni çözümler getirildiğini düşünürseniz aradaki farkı anlayabilirsiniz. Bu muhteşem bir olay. Fakat kimse bilgisayarların bu tür işlerde kullanılabileceğine inanmıyor. Daha doğrusu inanmak istemiyor, çünkü herkesin alıştığı nokta bilgisayarların hesap kitap işlerine baktığı başka da bir şeye yaramayacağı.

Bu tür çalışmalara ne zaman başladınız?

Bu türdeki ilk programımı ben BASIC ile yazdım. Kullandığım bilgisayar ise Z80 işlemciye sahip bir SPECTRUM idi. Tabiî o zamanlar bilgisayar kapasiteleri bugünküne oranla çok düşüktü. MegaByte'lar bir rüya idi. Tabiî kısıtlı bir aletle yazınca kapasite ve hız yetersiz kaldı. Ayrıca Basic için ayrılan alanı da doldurduğundan dolayı programıma devam edemedim. Ama oldukça iyi bir konuma geldim. İlk mantık temellerini yabancı bir firmaya yazdığım "HOUSE" adlı bir programda attım. Bu pek gelişmiş bir program olmamakla beraber yine de oldukça iyi iş görüyordu. Arazi durumunu, evin konumunu ve birkaç önemli veriyi daha verdikten sonra bilgisayar size alternatifler sunmaya



başlıyordu. İşte ilk mantık işlerini bilgisayara yaptırma çalışmaları oradan başladı.

Animasyon programınızdan hiç söz etmedik, o programda neler yaptınız?

Animasyon programı ise sadece bilgisayara konu vererek bir animasyon yaratılmasına yarıyor. Konu bilgisayara yazı ile aktarılıyor ve bilgisayar cümleleri açarak kelimeler ile konuyu kavrıyor ve ona göre temsili noktalarla sahneyi yaratmaya başlıyor. Daha sonra karakterlerin hareketlerini birbirleriyle olan ilişkileri saptıyor. Anlayacağınız tam bir tiyatro gibi. Karakterlerin kızgınlığını ya da sevincini belirtmek için gerekli değişimleri yapıyor ve tüm işlemler bittiğinde tek kare tek kare videoya kaydediyor, üzerine de temsili bir ses kaydı yapıyor. Yaklaşık yarım saat ile kırkbeş dakika arasında bir film elde etme imkânına sahip olabiliyorsunuz. Sonuç ise oldukça iyi oluyor, çünkü tüm karakterler vektörel olarak tanımlanmış. Vektör olmasının sebebi ise bilgisayarın karakterleri istediği bakış açısından gösterebilmesi. Sonuç ise tek kelime ile muhteşem.

Program şu anda ne durum-

da?

Aslında zeka programı kısmı bitmiş durumda fakat teknik olarak eklemek istediğimiz birkaç şey var, mesela kare kare videoya aktarım uzun bir işlem ve bizim cihazlarımızı bağlıyor. İstediğimiz ise bu dosyaların yarımşar ya da birer dakikalık Anim dosyalar olarak saklanabilmesi ve istendiğinde videoya aktarılması.

Bu konuda gelişmeler var mı?

Bu konuda pek çalışmıyoruz, çünkü bunlar yapılmış şeyler, Amerika'yı yeniden keşfetmenin bir alemi yok, bunlar için esas Commodore'un patronları ile konuştuk ve bize destek verecekleri söz verdiler fakat henüz pek bir gelişme yok. Bizim de pek acelemiz yok, yani şimdilik projeyi dondurduk.

Bu tip başka zeki programınız var mı ya da olacak mı?

Var tabiî, bir başka konu da masaüstü yayıncılık. Bir gazetede her gün aynı sayfayı çizip duran bir insanı düşünün. Bu insan sürekli aynı şeyi yapmaktan yeni şeyler denemeye vakit bulamaz. Bunun sonucunda bir at gözlüğüne sahip olur. Bizim yapmak istediğimiz ise başlığı, sütun sayısını, resim sayısını, yazı uzunluğunu ve yine temel birkaç şeyi daha verip bitmiş bir sayfa düzenini hazırlattırmak. Yine bunda da belli bir mantık var ve bunun dışına pek çıkılmaz. Farkettiyseniz geldiğiniz nokta yine aynı. Sadece ve sadece temel şeyleri bilgisayara girip ondan bir sonuç beklemek. Beğenmediniz mi? Bir tuşa basın ve yeni sayfa düzenini ekranınızda görün. Bu şekilde binlerce alternatif oluşturmak mümkün ve bunlar kesinlikle rastgele birleşimler değil. Mantıksal olarak verilen verileri bir araya getirip bir şeyler ortaya çıkardığında zaten bunlar işe yarar kullanılabilir sonuçlar oluyor. Diyelim ki bu sonuçlardan birini çok beğendiniz fakat başlığın biraz daha ön plana çıkmasını istiyorsunuz. Bu çalışmayı kaybetmeden hemen küçük bir değişiklik yapıyorsunuz ve yeni sonucu birkaç saniye içinde görebiliyorsunuz. Kolaylığı ve size kazandırdığı zamanın yanısıra rahatlığı bir düşünün.

Evet, böyle bir program bizi de kurtaracaktır. Bitirdiğinizde mutlaka haberimiz olsun. Bu tür bir program bizim günlerce süren çalışmalarımızı saatlere indirbilir. Ve sanırım bu programın verebileceği rahatlığı en çok gazetelerde çalışan arkadaşlarımız tahmin edebilirler.

Her neyse, sizinle oldukça iyi vakit geçirdik ve çok güzel bilgiler edindik. Çalışmalarınıza bakılırsa yakın bir gelecekte tekrar birlikte olacağız gibi geliyor. Yardımlarınız ve ilginiz için çok teşekkür ederiz.

Asıl ilginizden dolayı ben teşekkür ederim.

Sn. Erkorkmaz ile yaptığımız söyleşi burada sona eriyor. Gelecek sayılarda yeni söyleşilerde birlikte olmak üzere hoşçakalın.

Amiga'nız Nelere Kâdir

Sinan Vural

Amiga'nızı her ne amaçla aldıysanız aldınız. Peki bu küçük kutunun içinde saklı gücünün farkında mısınız? İçinde dolaşan elektronları öyle bir yönlendiriyor ki bu sistem, bir masanın üstünde tüm bir stüdyonun işini halledebiliyorsunuz.

İşe, genel olarak Amiga'yı tanıtmakla başlayalım. Aldığınız bu elektronik yığının içinde neler olduğunu bilmek istemez misiniz? Hoş yeni çıkan modellerinden sonra her birinin içindeki yapılar değişti, ama hepsinin temeli aynı aslında: Motorola 680x0.

Piyasaya ilk sürülen A1000'in içinde 7.15909 MHz hızla çalışan bir 68000 vardı. Aynı merkezi işlemci A500 ve A2000'lerde de kullanıldı. Ancak A3000'lerde kullanılan merkezi işlemci 16 veya 25 MHz ile çalışan 68030'dur. Bu arada A2000 ile kullanılmak için 68020 ve 68030 donanım paketleri de sürüldü piyasaya. Son duyduğumuz ise tower (kule) kasa içinde piyasaya sürülecek olan A3500'de 68040 kullanıldığıydı. Bu arada Commodore'un içinde bir Amiga saklı olan CDTV'sinden bahsetmezsek ayıp olur. Bu cihaz hem bir CD çalıcı gibi çalışıyor, hem de içinde 68030'a dayalı bir Amiga var. Ayrıca grafik kayıtlı disklerin gösterimi de bu cihazla izlenebilir.

Amiga'lar ilk piyasaya çıktıklarında 256 Kb hafızaya sahiptiler. Ancak artık satılan tüm modellerde en az 512 Kb bulunuyor. Toplam hafıza ise 1 Mb'si çip (anında erişim yapılabilen ana hafıza) olmak üzere 8.5 Mb kadar olabiliyor. Yine bu konuda istisnaları bozan son olarak piyasaya sürülen A3000 serisi oluyor. Bu modelin toplam hafızası 1.7 gigabyte'a kadar çıkabiliyor.

Amiga'da ekran gösterim modları genel olarak beş tanedir. Bunlar 320x200'lük Lo-Res (düşük çözünürlük), 320x400'lük Interlace (satırların karıştırılmasıyla oluşturulan bir mod), 640x320'lik Med-Res (orta çözünürlük) ve

640 x 400'lük Hi-Res'tir (yüksek çözünürlük). Bu modlardan ilk ikisinde kullanıcı en fazla 32 renk kullanabilir, diğer iki ise yüksek çözünürlük sağladığı için kullanıcıyı 16 renk ile sınırlandırır. Extra-Halfbrite kullanılırsa ilk iki modda 64 renge çıkılır, ancak eklenen ikinci 32'lik palet ilkinin bir ton yukarısıdır ve gölgeli çizimlerde kullanılır. Bunların yanında bir de 320 x 200 çözünürlükte çalışabilen HAM (hold and modify - sabit tut ve değiştir) modu vardır. Bu modda ise kullanıcıya 4096 renk sunulmuştur. Ancak bu sistem diğerinden biraz farklıdır. Amiga'nın grafik modlarına daha sonra ayrıntılı olarak değineceğiz.

Veri Tabanı programlarında klasikleşmiş Super Base'in son versiyonunun çalışma ekranı.

Amiga örneklenmiş görüntüler gibi örneklenmiş sesleri de çok geniş olarak kullanabiliyor. Dört bağımsız ses kanalının ikisi sağ, ikisi sol olarak çıkış alıp stereo ses düzeni sağlanıyor. Tabii ses üretmek için örneklemeden başka yöntemler de mümkün. SMUS dosya tüpleri Amiga'nın kendi içinde yazılımla oluşturulan sesleri kullanan programlarda geçerli. Ayrıca MIDI yardımıyla dış ortamlardaki ses aletleri kullanılarak 16 kanala kadar çıkılabiliyor.

Sistem üzerine takılı bir iç sürücüyle kullanıcıya sunuluyor. Bu sürücü Disk Floppy kelimelerinin başharflerinden oluşan DFx tanımıyla anılıyor. x parametresi de o sürücünün kaçıncı disk sürücü olduğunu belirtiyor. Örneğin bilgisayarın üzerindeki sürücü ilk sürücü olduğu için DF0: olarak anılır. Bundan sonra eklenecek her sürücünün numarası birer birer artarak DF3:'e kadar çıkar. Yani dış sürücü olarak toplam üç cihaz kullanabilirsiniz. Ancak tüm sürücülerin floppy olması gerekmez; IBM uyumlulukla çalışan Janus Harddiski JH0: olarak, herhangi bir hard disk de DH0: olarak anılır. Hard diskler üzerinde bölümlemeler yapmak da elinizde. Kayıt ve saklama alanında Amiga SCSI sürücüye bağlı tüm dış ortamları da destekliyor. Yani bilgilerinizi streamer teyp denen ve gerçekten çok geniş kayıt ortamı sağlayan bantlara yapabilirsiniz. Bu alandaki son gelişmelerden biri olan CD-ROM da destekleniyor Amiga tarafından. Tüm bu grafik, ses ve I/O işlemlerini gerçekleştirmek için merkezi işlem birimine yardımcı üç co-processor (yan işlemci) tasarlanmıştır. Jay Miner tarafından tasarlanan çiplerin ilki olan 'animation custom chip' (özel animasyon çipi), nam-ı diğer AGNUS'un birçok görevi var. En önemli görevleri COPPER ve BLITTER adlı iki işlemciyi çalıştırmak. Bu ikili beraber çalışınca ekranda hızlı ve mükemmel efektler yaratılabiliyor.

Yardımcı işlemcilerden bir diğeri PAULA'dır ve resmi olarak 'peripheral sound chip'tir (dış ortam ve ses çipi). Paula Amiga'nın sesle ilgili işlemlerini ve giriş çıkışları kontrol eder. Yani seslerin analog/dijital çevrimleri, mouse girişi, disk sürücü kontrolü ve interrupt'lar hep Paula'nın elindedir.

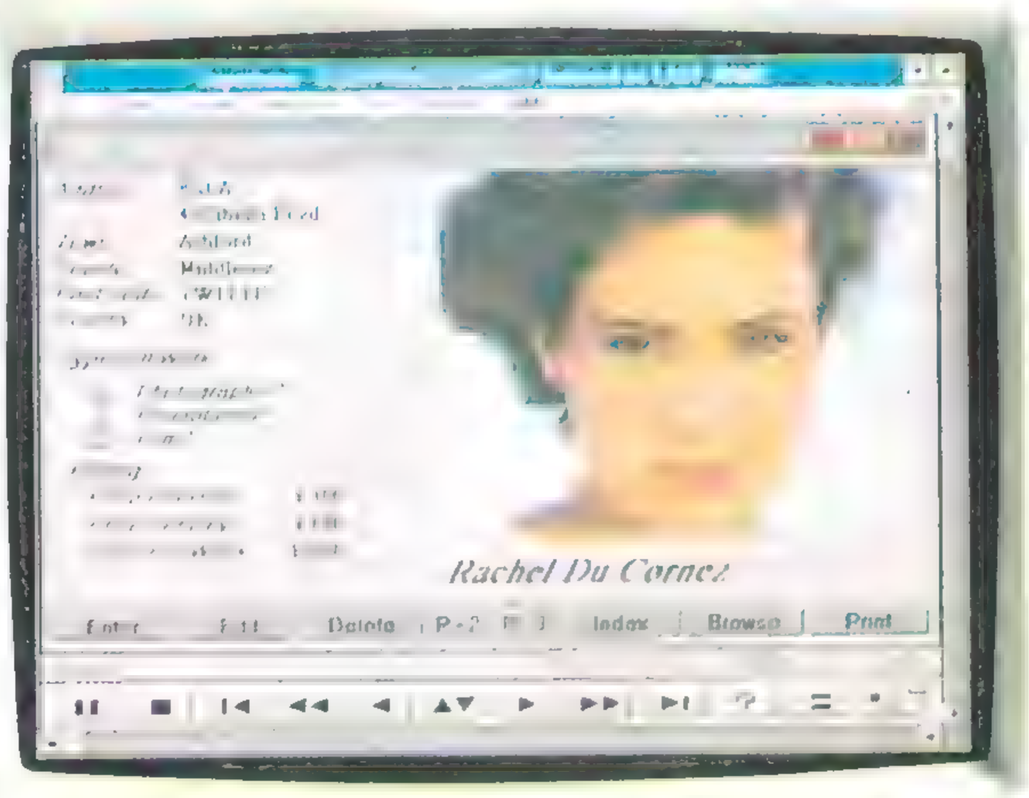
Son yardımcı işlemcinin adı DENISE. 'Graphics custom chip' (özel grafik çipi) olan Denise, 68000'e ekran kontrolünde yardımcı olur.

Amiga'nın yaratıcıları bu çipler üzerinde uğraşırken tek tek kodlarını ezberlemek istemedikleri için onlara isimler takmışlardır. Bir anlamda bu çok da makul bir yaklaşım, çünkü kendi ürünleri olan bu birimler tasarımcıların çocukları gibiydiler.

İçinde bu kadar çok özel çip olmasına rağmen diğer bilgisayar sistemleriyle son derece uyumludur. Direkt olarak bağlanabilmenin yanı sıra diğer sistemleri taklit eden programlarıyla Amiga tüm kullanıcılara hitap etmektedir.

Şu anda dünya piyasasında yerlerini kazanmış birçok bilgisayar sistemi Amiga tarafından başarıyla taklit edilmektedir. Taklit etmek için Amiga genelde yan donanımlara ihtiyaç duyar, ama C64 gibi kendisinden basit sistemler için bir program yeterli olmaktadır.

Amiga'nın donanım yardı-



Amiga'nın en iyi çizim programı olarak değerlendirilen Deluxe Paint'in son versiyonunda bir çalışma.

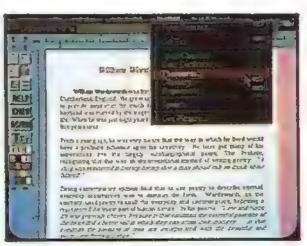
Yeni bir yazılım sistemi olarak geliştirilen Amiga Vision, özellikle multimedia gösterilerinin vazgeçilmez parçası.

mıyla emule edebildiği sistemler arasında en gereklisi tabii ki PC'lerdir. A1000 piyasaya çıktıktan bir süre sonra PC bridgeboard'un (köprü kartı) ilk uygulaması olan Sidecar üretildi. Bu birimin üzerinde bir 5.25 inçlik sürücü ve IBM PC uyumlu 8086 CPU vardı. Daha sonra üretilen A2000'lerde de bridgeboard kullanılabiliyordu. Ancak yeni gelişmelerle A2000'de 80286 kullanılıp PC AT uyumu sağlanıyordu. Bunun yanında başka şirketler de PC AT/T kartları üretmeye başladı. En son ürün A500'ler için geliştirilen kartlardır. Hatta bunlardan biri olan KCS Power kart RAM genişleme yuvasına takılarak PC olarak çalışmadığında 512K ek RAM olarak işliyor. Bunun yanında MS-DOS'u sadece yazılım olarak taklit edebilen Transformer adlı bir de program mevcuttur, ama ölünesi bir yavaşlıkla süründürür kullanıcıyı.

Donanım kullanılarak elde edilen bir başka uyumluluk da Apple Macintosh'lar için geçerli. İçine ROM'ları da takıldıktan sonra, renk desteği hariç her şeyiyle tam olarak çalışan bir Macintosh'unuz oluyor Amiga'nızın içinde. A-Max 2 adlı bu donanımın geliştirilmiş versiyonu yardımıyla Macintosh formatlı disketleri kullanabilecek, MIDI desteği sağlayabilecek, AppleTalk uyumluluğu kazanacak ve portları Mac uyumlu olarak kullanabileceksiniz.

Pek gerekli olmasa da donanım yardımıyla uyumluluk sağlanabilen bir sistem de Atari ST'lerdir. Amiga ile aynı merkezi işlemci birimi kullanmasına rağmen, bu sistemin emule edilmesi uzun zaman almıştır. Ancak donanıma dayalı bu sistemin kullanılabilmesi için Atari'nin işletim sistemi olan TOS'un bir diskette bulunması gerekir. Aslında işletim sistemini diskte bulduktan sonra donanıma çok da gerek kalmaz çünkü ticari olarak satılan emülatörlerin yanısıra halka açık olarak dağıtılan ST programları bile vardır. Hatta bunlardan biri TOS'u kendi içinde bulunduran tam bir sistemdir.

Gene gereksiz emülasyonlardan bir tanesi donanım bi-



WORDWORTH, Amiga için piyasaya sürülen en yeni ve en iyi kelime işlemcilerden birisi.

le gerektirmez: BBC Micro. Bir zamanlar özellikle Avrupa'da yaygın olan bir ev bilgisayarının eğitim alanında yaygın olması sebebiyle böyle bir emulasyon programı hazırlanmıştır. Yine BBC formatında disklerin okunup yazılması destekleniyor. Ayrıca emulatör 6502 makine dilini desteklediği için standart komutlarla yazılmış programlar sorun çıkarmadan çalışıyor.

İlk gözağrılarımızdan olan Spectrum da unutulmamış emulasyonlar sırasında. Aslında Amiga gibi bir bilgisayarın Spectrum'u elleri arkasında bağlıyken bile emule edebilmesi gerekirdi, ama tam olarak çalışan bir emulator yazılabilmesi için uzun bir süre geçti. Spectrum Emulator adlı program yardımıyla Spectrum teyp sürücüleri paralel portla Amiga'ya bağlanıp oyunlar Amiga disklerine geçirilebiliyor.

Amiga'nın küçük kardeşi olan C64 de emule edilen sistemler arasındaki yerini almış durumda. Ticari olarak satılan ve halka açık olarak dağıtılan iki program var 64 emulasyonu için. Her ikisinde de ufak bir cuhaz yardımıyla 1541 sürücüyü Amiga'ya bağlayıp birçok oyun ve utility programını verimli olarak kullanabiliyorsunuz.

ARexx uyumluluğu ise tamamen ayrı bir öykü. Artık profesyonel sistemlerde standart haline gelen bu yazılım dilini Amiga da destekliyor. Yan birimlerin, ekranın ve program rutinlerinin kontrolünü yıldırım hızıyla yapan bu yazılımın kullanımı da kolay. Amiga'nın bu özelliğini destekleyen programların sayısı da her geçen gün daha da artıyor.

Amiga piyasaya ilk sunulduğunda mükemmel bir grafik ve ses bilgisayarı olarak reklamı yapılmıştı. Gerçekten de o zamanlar renk ve müzik yetenekleri kıt olan birçok bilgisayar arasında fiyatıyla ve getirdikleriyle hemen göze batıyordu. Özellikle grafikleri, çözünürlüğü ve renkleriyle kullanıcıları avlamıştı.

Amiga'nın grafik çipi çözünürlük ve renk konusunda büyük bir esneklik getiriyor; tek bir çözünürlükte bile renk sayısını ve boyutu istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. Örneğin Lo-Res (düşük çözünürlük) olarak çalışırken kullanıcı altı değişik ekran boyu ve iki ayrı renk modu kullanabilir. Standart 320×200 olarak bilinen ekran Lo-Res'tir. Ancak bu NTSC sistemindeki gösterimin boyutudur. PAL'e geçildiğinde ekran boyutu 320×256 olur. Bu arada overscan denilen ekranın sınırlarının kullanılması ile normalin üstünde iki boy elde edilir. Bunlardan ilki olan standart overscan'in ekran boyutları 352×283'tür (PAL), diğeri ise maksimum overscan'dir ve ekran bu modda 368×290 (PAL) piksel boyutlarındadır. İki renk modundan il-

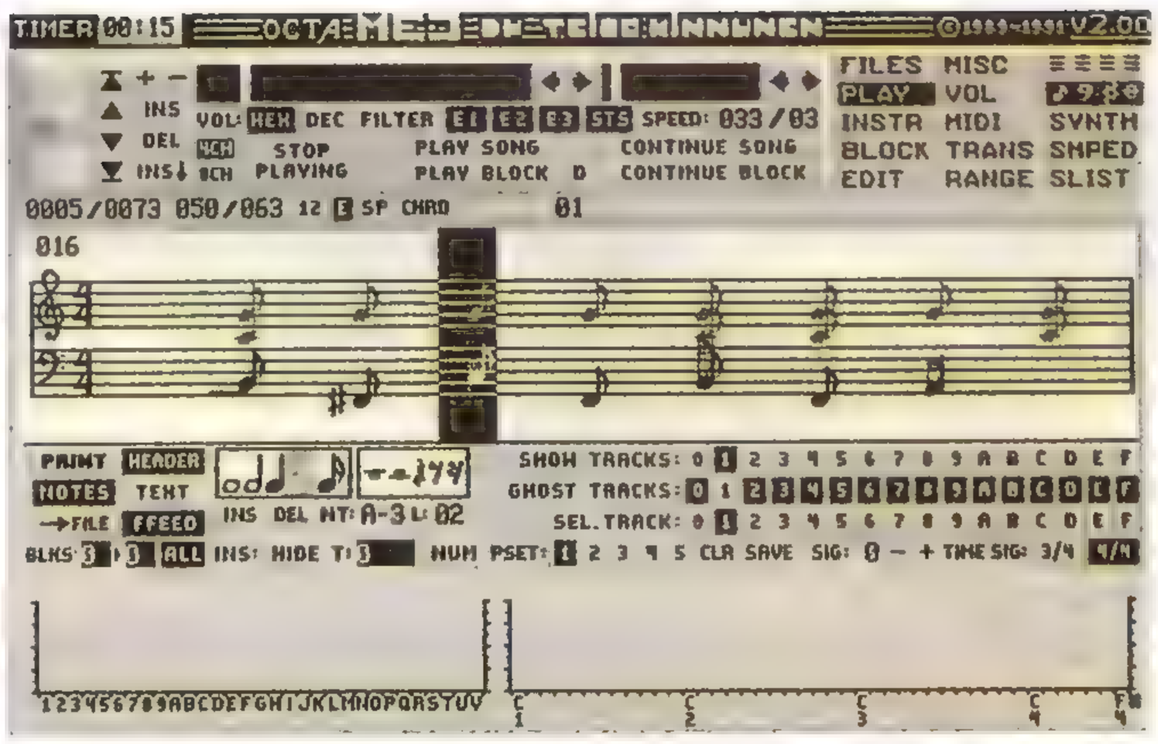
kinde sağlanan tüm 32 rengi kullanabilirsiniz. İkinci mod kullanımınıza 64 renk sunar (Extra-Halfbrite) ancak buradaki ikinci 32'lik renk paleti ilk 32'liğin birer ton koyusudur; bu mod yardımıyla gölgeli çizimler yapılabilir.

Bu sadece ilk çözünürlük olan Lo-Res idi. Diğer çözünürlükleri ise renkleri ve boyutlarıyla şöyle sıralayabiliriz: Med-Res (orta çöz.) minimum 640 x 400, maksimum 736 x 290, 16 renk. Bu mod çözünürlükten kazandırırken renkten kaybeder. Interlace modunda ise minimum 320 x 400, maksimum 368 x 580 çözünürlük sağlanabilir ve 64 renk kullanıma sunulur. Hi-Res en yüksek çözünürlüğün sağlandığı gösterim modudur ve en düşük çözünürlükte bile 640 x 400 piksellik bir ekranda 16 renk kullanabilirsiniz. Bu modda en geniş ekran ise 736 x 580 olabilir.

Ana gösterim modlarında bunlardan başka, bir de HAM (Hold And Modify) modu vardır ve burada diğer modlarla en fazla 64'ü bulabilen tüm 4096 renk kullanılmaktadır. Burada kullanılabilen çözünürlük ise 320 x 200'dür.

Donanım alanında yapılan son ataklarla üretilen bazı yan birimler yardımıyla artık Amiga'nız 16.7 milyon renk kullanabiliyor. Renklerin verilmesi için 24 bit-plane kullanılan ve bu yüzden 24-bit olarak anılan formattaki resimleri izleyebilmek için donanım desteği şart. Özellikle örneklenmiş resimler gerçeğe çok yakın; televizyon kalitesinde görüntüler sağlıyor.

Elle yapılacak çizimler için Amiga'da birçok program vardır. En popüler olanlar ise Digi Paint ve Deluxe Paint adlı programlardır. Digi Paint ilk çıktığı günden beri HAM üzerine kurulmuş bir sistem olarak isim yapmıştır. Ancak kullanım araçları çok fazla değildir. Burada da Deluxe Paint devreye girer; Deluxe Paint serisi programlar kullanıcının çizim alanında tüm amaçlarını gerçekleştirmesine olanak sağlarlar. Önceleri kullanıcılar devamlı olarak kapışan bu iki program arasında seçim yapmak zorunda kalıyorlardı. Çünkü bir program 4096 renk ile çalışıyordu ama bunun yanında diğeri kullanıcıya büyük olanaklar sunuyordu.



Sekiz kanala kadar müzik programlamak için OCTA-MED'i kullanabilirsiniz.

Ancak Deluxe Paint IV'ün piyasaya sürülmesi işleri değiştirdi. Çünkü bu program da HAM'ı destekliyor. Bundan önce Deluxe Paint III piyasaya çıktığında animasyon yeteneğiyle kullanıcıları büyülemişti zaten.

Amiga çizim ve animasyon konusuna profesyonel sistemlere taş çıkartacak kadar başarılı, çünkü neredeyse onlar kadar verimli kullanılabiliyor ve fiyatı daha düşük.

Animasyon alanında son zamanlarda piyasaya çıkan programlar arasında en çok

kendinden söz ettireni hiç kuşkusuz Disney's Animation Studio adlı program. Disney gibi büyük bir animasyon şirketinin Amiga için program yazması insanlara büyük ufuklar açıyor, çünkü, zaten yeterince verimli olan bu bilgisayara bir de büyük şirketler program yazmaya başlayınca ortalık iyice karışıyor.

Üç boyutlu programların en yaygın uygulaması ise mimari ve elektriksel CAD (computer aided design - bilgisayar destekli tasarım) alanında. Çeşitli programlar (ve biraz hızlandırılmış bir Amiga) sayesinde tüm bir binayı veya bu binanın bir odasını tanımlayıp hesaplarını yaptırabilirsiniz. Elektronik alanında kullanılabilecek CAD programları ise sizin için devreyi hazırlayıp bağlantıları kendisi tahmin edecek kadar geliştirildi.

PC'ler ve iş istasyonlarıyla hazırlanan üç boyutlu ortamları ve bunların animasyonlarını Amiga'yla yapmak da mümkün. Üç boyutlu hesaplama ve çizim (render) programlarında ipin ucu iyice kaçtı artık. Hazırladığınız üç boyutlu ortamlarda gölgelendirme yapabiliyorsunuz. Bunun da ötesinde ışık kaynaklarının yerini belirleyip, buradan çıkan ışık ışınlarının takip edilerek göze kadar izlenmesine dayanan ray-tracing tekniğiyle gerçeğe uygun ortamlar hazırlayabiliyorsunuz. Böyle hazırlanmış grafiksel uygulamalara bir de animasyon eklerseniz ortaya profesyonel kalitede uygulamalar çıkıyor.

Grafiksel alanda render ve ray trace'ten sonra 24-bit görüntü uygulamaları en yeni teknikler kullanılarak yapılıyor. Render ve ray trace'li bir animasyonun 24-bit olarak hazırlandığını düşünün bir de. Terminator 2'de izleyebileceğiniz kadar mükemmel grafiksel efektler ortaya koymak pek de uzak bir düş değil.

Yardımcı programların yanısıra Amiga'ya yapılan donanım yardımları da çok önemli. Örneğin geçen yıl piyasaya sürülen Video Toaster bu alanda tamamen yeni bir standart getirdi. Profesyonel iş istasyonlarında bile yapamayacağınız efektleri artık Amiga ile gerçekleştirebiliyorsunuz. Donanım ve yazılım olarak tamamen yeni sistemler kullanan bu cihaz render, ray trace, çi-

Amiga'da 24 pitplane (16.7 milyon renk) olarak hazırlanan grafikleri, gerçekten ayırmak zor.

Amiga, serisinin son halkası olan CDTV aynı zamanda grafik kodlarını da okuyabilen bir CD çalıcı.

zim ve video efektleri alanında da bir çığır açıyor.

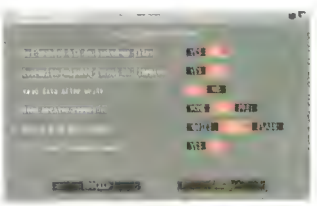
Video Toaster'ın en geniş kullanım alanı ise masaüstü video tabiî ki. İki ayrı girişten aldığı görüntüler arasında yaptığı dijital geçişler, video başlıkları ve diğer efektleriyle Video Toaster, Amiga için yeni kapılar açıyor. Bu arada hazırlanan hemen tüm video donanımları da Video Toaster'ı destekliyor. Henüz ürünün PAL versiyonu hazırlanmadı ama NTSC yayın standartını kullanan Amerika'da şimdiden 40.000 Video Toaster satılmış durumda.

Artık video stüdyolarındaki milyarlarca liralık cihazların yerini bir Amiga ve yan donanımları alıyor.

Kullanıcılar da yavaş yavaş kendi kişisel stüdyolarını oluşturma yolunda. PAL versiyonu çıktıktan sonra bu donanımı alacak herhangi bir kullanıcı, diğer donanımları olmasa bile hazırladığı animasyonları videoya kaydederek basit sunuşlar hazırlayabilir. Bir de TBC (time base corrector - zamanlayıcı) kullanılırsa kare kare video kaydı yapılarak geçişlerde kesinlik sağlanabilir. Tüm bu işlemler 24-bit olarak yapıldığı için hazırlanan uygulamalar televizyon kalitesinde oluyor.

'Masaüstü' olarak bilinen bir uygulama daha var ki, şimdilerde Amiga en çok bu amaçla kullanılıyor: Yayıncılık. Özellikle A3000'lerde interlace ekranında titreme olmadığı için bu sistem masaüstü yayıncılık için ideal. A2000'lere de çeşitli yan donanımlarla titremeler engellenebiliyor. Masaüstü yayıncılık için yazılmış birçok profesyonel program da var piyasada.

Orta sayfalarımızda bu programlardan biri olan Professional Page'in bir uygulamasını okuyabilirsiniz. Ancak diğer programlardan bahsetmeden de geçmeyelim. PPage'in Türkçe fontları da olduğu için Türkiye'de de birçok uygulaması yapılabiliyor. Örneğin Commodore Dergisi'nin Amiga Bülteni tamamen bu program kullanılarak hazırlanıyor. Diğer geçerli masaüstü yayıncılık programları ise Page Stream, Page Setter ve Saxon Publisher olarak sıralanabilir. Bu programların her birinin bir diğerine üstünlüğü var, ancak şu anda Türkçe'yi desteklemesi açısından en geçerli program PPage.



Harddisklerinizi yedeklemek için kullanabileceğiniz QUARTERBACK'in seçenekler ekranı.

Masaüstü yayıncılık programlarıyla kullanılmak üzere birçok font ve clip art da mevcut. PostScript diliyle hazırlanan bu çizim parçacıklarının boyutları istenildiği gibi değiştirilebiliyor, böylece bit-map grafiklerde karşılaşılan büyük noktalar gibi sorunlar ortadan kalkıyor. Ayrıca laser printer'lar kullanılarak baskı kalitesinde çıktılar almak mümkün.

Masaüstü yayıncılık konusunda en önemli noktalardan bir tanesi de renk ayrımı yapılmasıdır. PPage, PageStream ve Saxon Publisher adlı masaüstü yayıncılık programlarının hepsi de kendi sistemleriyle renk ayrımı yapabilirler. Hatta PPage mekanik renk kullanan çıkış aletleri için Pantone renklerini de destekler. Böylece çıktı sırasında alacağınız renklerin tam tanımladığınız gibi olması sağlanabilir. Başka bir program olan Saxon Publisher ise telif hakkı kendisine ait olan bir sistemle çok verimli olarak renk ayrımı yapabilir.

Amiga piyasaya ilk sürüldüğü zaman mükemmel ses kapasitesinin reklamda büyük yeri vardı. Gerçekten de MIDI uyumluluğu, örneklenmiş sesleri ve dört ayrı programlanabilir stereo kanalı sayesinde müzisyenlerin sağ kolu haline geldi Amiga.

Programlama teknikleri geliştirildikçe yazılan programlar da iyice kullanışlı hale geldi. Örneğin halka açık olarak dağıtılan programlar bile küçük işlemleri yapmayı bırakıp karmaşık örnekleme işlemlerine başladılar.

Ses ve müzik alanında en yaygın olarak kullanılan programlar Noise Tracker serisidir. Bu seri ile müzikleri hazırlarken dosyaları, nota-enstrüman olarak ayrı ayrı veya ,hepsini içeren bir modül halinde saklayabilir. Programın yeni versiyonlarında örneklenmiş sesleri düzenleyebileceğiniz bir stüdyo da mevcut. Burada örneklenmiş sesleri kesip biçip yapıştırabiliyorsunuz veya tersine çevirebiliyorsunuz.

Sesleri örneklemek ve üzerlerinde işlemler gerçekleştirmek için sampler denen örnekleyiciler kullanılır. Bu cihazlar bir mikrofondan veya kayıttan aldıkları sesleri dijitalleştirerek bilgisayarınızla kullanmanıza olanak sağlar.

MIDI (müzik aleti ara birimi) adlı cihazla ise dış ortamlardaki MIDI uyumlu olan diğer müzik aletlerini kullanabilir ve seslerini değiştirebilirsiniz. Özellikle MeD adlı programla dördü Amiga, kalanı MIDI olmak üzere toplam onaltı müzik aletini kontrol edip bir orkestrayı yönetebilirsiniz.

Müziğin, animasyonun ve sabit grafiklerin hep birlikte kullanılıp seyirciye yöneltilmesi anlamına gelen multimedia ise Amiga'nın en son el attığı alan. Şu anda A3000'ler ile satılan gelecekte de tüm sistemlerle birlikte satılacak olan AmigaVision adlı multimedia programı şimdilik bu alandaki en büyük isim. Ancak tek başına değil tabiî ki. AV'nin ra-

kibi olarak CanDo adlı program geliyor.

Her iki program da CD-Video'yu destekliyor. CD-V'de erişim çok hızlı ve kesin olduğu için interaktif uygulamalarda kullanıcıya büyük olanaklar sağlanıyor.

Multimedia programlarının yazımı sırasında da ilginç bir yol izleniyor. Programlar artık object-oriented olarak yazılıyor. Yani yapılacak bir işlem için işlemin ikonunun yerleştirilmesi yeterli oluyor. Bu ikon üzerine kliklendikten sonra o işlemle ilgili düşük bilgiler ve parametreler girilebiliyor.

Bu yeni yazılım türünden başka Amiga hemen her yazılım diline de sahip. Şu anda Amiga programları için en yaygın olarak C ve Modula kullanılıyor. Ancak bunun yanında çeşitli uygulamalar için diğer tüm diller de destekleniyor. Örneğin matematik programları için Pascal, veri tabanları için Cobol, endüstriyel programlar için Fortran, savunma sistemi programları için de Ada kullanabilirsiniz. Ama yine de bizim önerimiz siz en yaygın olarak kullanılan programlardan pek şaşmayın. Zaten gelecek sayılarımızda programlama dillerine genel bir giriş yapıp, hangi amaçla hangi programı kullanabileceğinizi anlatacağız.

Özellikle C ile yazılan halka açık programlar her amacınıza hizmet edebilecek durumda. Avrupa ve Amerika'da satılan halka açık program kütüphanelerinde toplama disklerin sayıları neredeyse binleri buluyor.

Bu kadar donanımla sadece Amiga'ya özgü yığınla işlem yapılabiliyor. Peki, PC veya Macintosh uyumluluğumuz yoksa, o alandaki programlardan yoksun mu kalacağız? Tabiî ki hayır! PC'ler için yazılan iş uygulamalarının çoğu Amiga için de yazılmış. Veri tabanı işlemleriniz için SuperBase adlı programın son versiyonunu kullanabilirsiniz. Yine veri tabanı olarak kullanabileceğiniz Taurus Aquisition adlı program aynı zamanda muhasebe hesaplarınızı da yapıyor. Hesap tablolarınız için ise Excel'in Amiga versiyonunu veya benzeri bir program olan ProfiVIP'i kullanabilirsiniz.

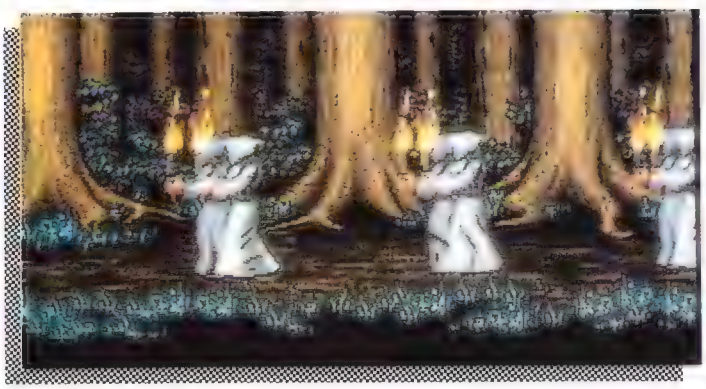
Kelime işlemciler açısından ise çok şanslısınız, hem grafikle çalışıp hem de yazı yazabileceğiniz birçok program var. Özellikle ProWrite adlı program neredeyse bir masaüstü yayıncılık programı kadar başarılı. Bunun dışında masaüstü yayıncılık programı olarak WordPerfect, Excellence, Transwrite gibi başka programları da kullanabilirsiniz.

Gördüğünüz gibi Amiga'nızı aldıktan sonra yapacak çok işiniz olacak. Ve Amiga her amacınıza hizmet edebilecek bir yardımcı.

Gelecek ay: Amiga Terimleri Sözlüğü.

Moon Stone

Bora Kutlu



Yine o arcade salonlarından çıkıp, eve Amiga'nızı çöpe atmak üzere döndüğünüz günlerden mi? O zaman üzülmeyi bırakın ve Amiga'nıza son bir şans tanıyın. Pişman olmayacaksınız. Çünkü artık Amiga'da da bir Street Fighter 2 ile bile kapışacak mükemmel bir oyun var... (trampet ve davullar lütfen) MOON STONE...

Bu üç disketlik süper oyun, yine kendisine yakışır güzellikte bir introyla açılıyor. Göreceğiniz gibi buradaki efektler ve grafikler harika... Ayrıca bu introdan hemen oyunun geçtiği zaman ve mekânı anlıyoruz: Yer İNGİLTERE, çağ Şövalyelerin, ejderhaların ve büyücülerin çağı...

Bir yıldır beklenen an: Moonstone adlı sihirli bir taş için dört şövalye arasında verilecek olan büyük kanlı mücadele başlıyor...

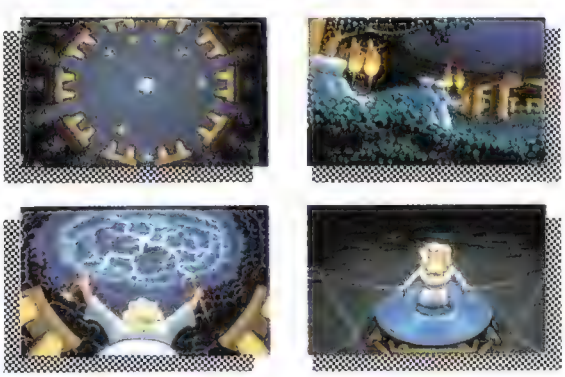
Demodan sonra ikinci disketi yüklediğinizde karşınıza oyunun ana menüsü çıkacak. Burada ''PLAYERS'' kısmından joystick'i sağa sola çekerek 1 ila 4 oyuncu arasında seçim yapabiliriz. Onun altında ise ''GORE'' adında daha önce hiçbir oyunda görmediğim bir seçenek var. Bu seçenekle oyundaki vahşeti açıp kapayabiliyoruz. Daha doğrusu bir adamın kafasını eline verdiğinizde kafasından kanlar fışkırıp fışkırmaması gibi detayları ayarlıyorsunuz bu seçenekle. Bir alttaki seçenek ise ''PRACTICE''. Bu seçenekte arkadaşınızla beraber iki tane şövalye seçip birbirinizi nasıl biçebileceğinizi öğrenebilirsiniz. Son olarak da ''CHOOSE KNIGHT'' ile asıl oyuna geçebiliriz. İlk önce her oyuncu kendine bir şövalye seçer. Daha sonra karşımıza güzel bir harita ekranı çıkıyor. Bu harita 4 bölüme ayrılmış. Ova, orman, çöl ve bataklık bölümleri. Sizin kullandığınız şövalyeler ekranın köşelerinden başlar ve bu köşeler onların ''HOME VILLAGE''ları, yani memleketleridir. (Bu yüzden arada bir hemşerilerinizi görmeye gitmeyi ihmal etmeyin!) Bilgisayarın başlangıç yerleri ise hep farklıdır. (Tabii kuş beyinsizlerin vatan hasreti yok!) Sizin seçtiğiniz şövalyelerden mavisi ovada, yeşili ormanda, sarısı çölde, kırmızısı da bataklıkta başlar. Bu bölgeler yine aynı bu sırada zorlaşır. Yani ova en kolayı, bataklık en kök söktürücüsüdür. Haritada dikkatinizi çekecek diğer çok önemli şeyler var:

*FRİZLER (lair): Bunlar yaratıkların barınaklarıdır. Çoğunlukla buralarda oyunu bitirmeniz için gerekli eşyalar var. Ama bunları elde etmek için önce oradaki yaratıkları yoketmeniz gerekir.

* ''HIGHWOOD'' ŞEHRİ: Buraya girdiğinizde karşınıza gidebileceğiniz dört yer çıkar:

a) MERCHANT (tüccar): Burada tüccardan daha iyi kılıç ve zırhlar alabilirsiniz. Bu sayede ''HITPOINT''inizi yani darbeye dayanıklılığınızı ve vuruş gücünüzü arttırabilirsiniz. En iyi kılıç ''SWORD OF SHARPNESS'' ve en iyi zırh ''BATTLE ARMOUR''dır. Tabii her hizmetin bir bedeli var.

b) TAVERN (taverna): Burada birle beş arası para koyup üç zar atıyorsunuz, zarların üstündeki şekiller aynıysa büyük para kazanıyorsunuz, ama nerede o şans? Yine de güzel bir animasyon görmek için değer.



Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★

c) HEALER (üfürükçü?!): Bu adama da hamama gidip yıkansın diye para verince bizi sağlığımıza kavuşturuyor.

d) HIGH TEMPLE (tapınak): Burada büyülü madde alışverişi yapıyoruz. Oyunda şu büyülü maddeler var:

1) TALISMAN OF WYRM (tılsım): Bu bir kerelik de olsa memleketinize döndüğünüzde hayatlarınızın yenilenmesini sağlar. Ama hemşerileriniz size bu kıyağı bir kere çekiyor.

2) RING OF PROTECTION (koruma yüzüğü): Bu Hit Point'ınızı arttırır.

3) GEM OF SEEING (görme taşı): Bu kullanıldığında haritadaki herhangi bir taşın üzerine klikleyerek orada ne eşyalar olduğunu görebilirsiniz.

iii) PROTECTION: Bir şövalyenin saldırısını savuşturabiliriz.

iv) HAWK: Haritanın herhangi bir yerine uçarak gidebiliriz.

v) HASTE: Haritada daha çok yer katedebiliriz. (not: Scrollar bir kere kullanılır.)

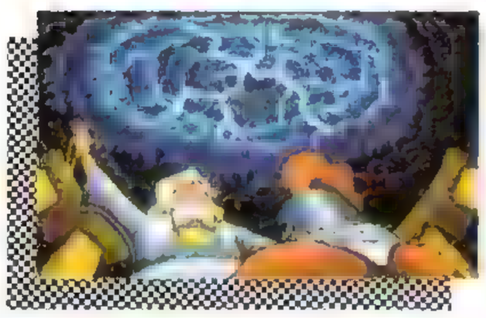
* STONE HEDGE: Buraya geldiğinizde eğer bir büyülü madde adarsanız bir hayat kazanırsınız.

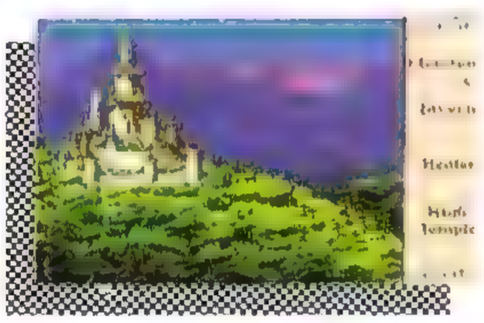
* MATH THE WIZARD'IN KULESİ: Buraya gelirseniz Math size çok cazip bir hediye sunuyor, ama sakın astarını istemeye kalkmayın!

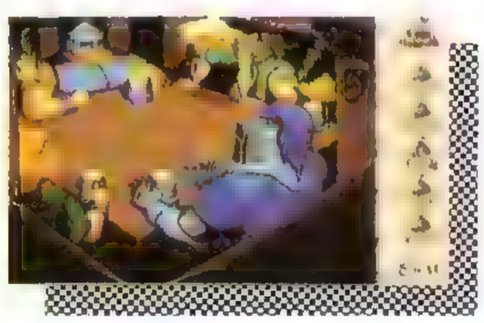
* WATERDEEP ŞEHRİ: Bu şehirde de diğer şehirdeki ilk üç yer var, ama tapınak yerine burada MYTHRAL THE MYSTIC diye bir zat var. Bu adamın da yan cebine biraz mangır koyunca tanrılardan size yardım istiyor. Bazen özelliklerinizi geliştirirken bazen de tanrılar size kıl oluyor ve bu özellikleri geri alıyorlar...

* VALLEY OF THE GODS (TANRILAR VADİSİ): Buranın kapısının dört tane kilidi olmalı ki ancak dört anahtarı da toplayabilen buraya girebiliyor. Dört şövalyeyi birbirine düşüren de bu zaten. Her bölgede bir anahtar gizli. Bunların hepsini ele geçirmek için diğer şövalyeleri haklamak şart. Moonstone'un sırrı da burada gizli...

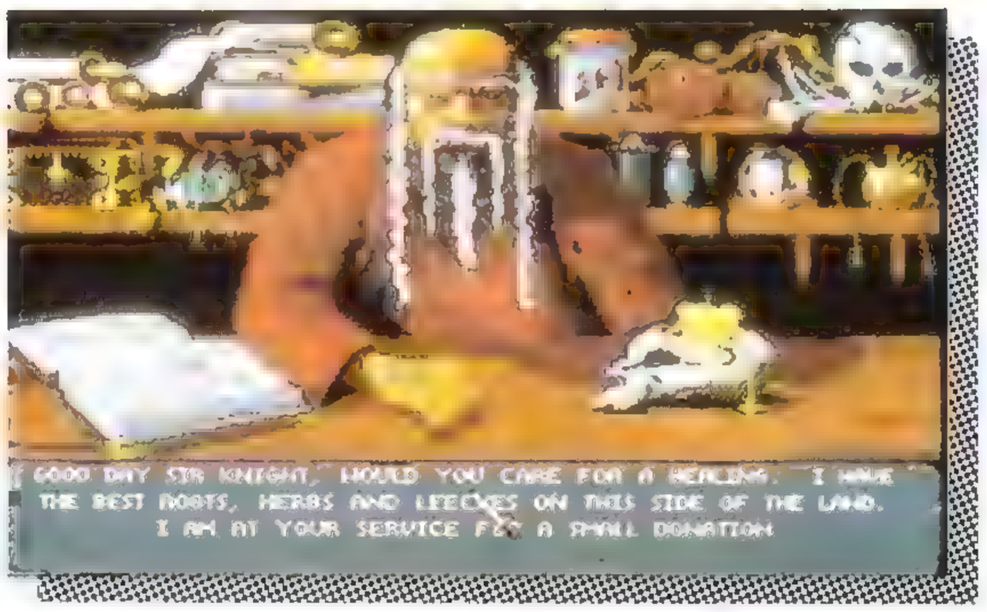
Harita ekranında renkli miğferlerle temsil edilen oyuncular sırasıyla hareket ederler. Sırası gelen oyuncu etrafının parlamasından belli







olur. Oyuncunuzu herhangi bir taşın, şövalye veya binanın üstüne getirir ve ateşe basarsanız oraya girersiniz. Eğer üstünüzden bir ejderha geçiyorsa ve birden disk drive'ınızın ışığı yanıverdiyse siz de yandınız demektir. Çün-



kü yenilmez bir ejderhayla karşılaşmak zorunda kalıyorsunuz. Bütün oyuncular oynayınca bir gün geçer. (Bu ayın haliyle gösteriliyor.) Haritada space'e basarsanız şövalyeniz hakkında her şeyi öğrenebileceğiniz bir ekrana geçersiniz. Bu ekranda ayrıca büyü yapmak da mümkün. Burada XP'nizi yani dövüşlerden kazandığınız deneyimlerinizi üç ana özelliğinize aktarmayı unutmayın. Bu özellikler POWER (güç), CONSTITUTION (yapı), ENDURANCE (dayanıklılık)'tır. Power'ı arttırarak vuruş gücünüzü, constitutionı arttırarak Hit pointlerinizi çoğaltabilirsiniz. Endurance ile sadece yol alabileceğiniz mesafe artar, onun için tavsiye etmiyorum. Ayrıca büyülerin üzerine gelip ateşleyerek onları kullanabilirsiniz...

SAVAŞLAR

Ve geldik oyunun en harika kısımlarına...

KONTROLLER: Savaş ekranı üç boyutludur. Yani aşağı yukarı da ilerleyebilirsiniz. Adamınız sola bakıyorsa ateş basılı iken, sadece solla kılıcı ileri savurursunuz, sol üst çaprazla kılıcı yukarı sürersiniz, yukarıyla kılıcınızı başınızın üzerinden odun kırar gibi savurursunuz, sağ üst çaprazla bıçak atarsınız (bunların sayısı kısıtlıdır), sağla geriye kılıç sallarsınız, sağ alt çaprazla savunma yaparsınız, aşağıyla (bazı yaratıklara karşı) direk aşağı kılıç saplarsınız ve son olarak sol alt çaprazla dosdoğru ileri kılıcınızı sürersiniz. (phew...)

* YARATIKLAR: Olağanüstü grafik ve animasyonlarıyla adamı büyüleyen bir sürü yaratık var oyunda. Nerede neler olduğunu haritada belirttim. Ama yaratıkların Vaftiz babası olmadığımdan bazılarının adlarını da atmak zorunda kaldım. Yalnızca Fare Adamlardan ve Baloklardan bahsettiği için adlarını biliyorum. Bu yaratıkları kendiniz görün de karar verin: Göreceksiniz bu muhteremlerin ellerinde can vermek bile çok zevkli...

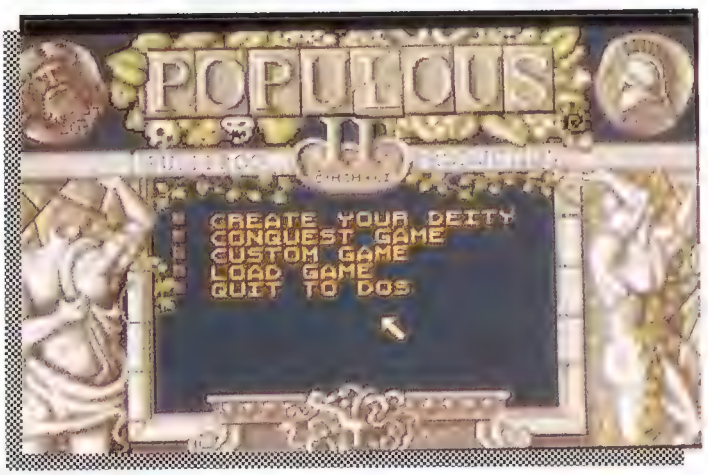
* not: Yaratıklar, eğer çok güçlenirseniz, çifter çifter saldırıyorlar. Bu arada fare adamlar da ayın dolgunluğuyla orantılı olarak güçleniyorlar, onun için onları ziyaret ettiğiniz vakitlere dikkat edin. Ayrıca bir şövalyeyi hakladığınızda ondan bir şey almayı unutmayın.

Anahtarları topladığınızda size tavsiyem en iyi zırhı, kılıcı ve büyüleri kuşanıp hemen TANRILAR VADİSİ'ne gitmeniz. Süper sonu anlatmıyorum, kendiniz görün...

''Hadi bir KICK OFF partisine var mısınız?''a artık çok güçlü bir alternatif var, hele dört kişi beraberseniz gerçekten olağanüstü bir zevk ''MOON STONE''.

Populous II

Bora Kutlu



Aranızda ''BEN NEDEN BİR TANRI OLARAK VAROLMADIM?'' diye bunalımlarda olanlar varsa size benden ufak bir tiyo: POPULOUS II'yi alın! Bakalım hâlâ tanrı olmak istiyorum diye tutturacak mısınız. Hiç sanmıyorum çünkü bu oyun şu ara bolca çıkan ''tanrıcılık'' oyunlarının en harikası. Ayrıca Populous I'e de her yönden on basıyor.

Oyuna BULLFROG takımının artık tam bir firma haline geldiğini müjdeleyen bir amblem ekranıyla başlıyoruz. Oyunu gördüğünüzde bu adamların piyasadaki bütün software firmalarından daha çok firma olmayı hak etmiş olduklarını anlayacaksınız zaten. Bu ekrandan sonra doğru ana menüye geçiyorsunuz. (Tanrısınız ya bekletilmeyi seçmezsiniz)

Şimdi gelelim ana menüde neler olduğuna:

1) CREATE DEITY: Bu bölümde KENDİ TANRINI KENDİN YARAT usulü tanrınızın tipini, adını ve bir iki uzmanlaşacağı alanı ayarlıyorsunuz. Tipinizi ayarlamanız MIDWINTER II'deki gibi, yani ağız, burun ve saç şekillerinizi belirliyorsunuz. Bunu tanrının portresinin yanındaki oklara basarak yapıyoruz. Bunu hallettikten sonra tanrınıza bir isim veriyorsunuz. En son olarak da elinize başlangıç olarak verilen dört deneyim puanını (experience points) uzmanlaşmak istediğiniz güçlerinize dağıtıyorsunuz. Bu güçler: İnsanlara hükmetme gücünüz (adam figürü), topraksal gücünüz (bataklık, vb. yaratmak: ağaç figürü), dünyasal gücünüz (zelzele, vb. için: dünya figürü), havasal gücünüz (Şimşek, hortum, vb. için: bulut figürü) ve son olarak denizsel gücünüz (su baskını, vb. için: dalga figürü). Bu deneyim puanlarını bir toprak parçasındaki bütün rakip tanrının insancıklarını, sonra ağlarlar diye silip süpürdükten sonra kazanıyoruz. Tanrınızın özellikleri aşağıda kod olarak yazılır. Bölüm geçtikçe gelişen karakterinizin kodlarını yazmayı unutmayın. Oyunu bir başka zaman açtığınızda bu kodu buraya girin ve mesud olun. Eğer az da olsa oyuna biraz avantajlı başlamak isterseniz Bora abinizden size bir kod ''FI-ADLDTCPTVNSMXF''.

2) CONQUEST GAME: Asıl oyuna buradan giriyoruz. Bu kısımda gitgide zorlaşan bölümler ve tanrılarla uğraşıyoruz. Bu bölümü birazdan daha detaylı anlatacağım (beni izlemeye...)

3) CUSTOM GAME: Bu bölümde kendi haritamızı yaratabiliyoruz. Burada yapabileceklerimizi de birazdan anlatacağım.

4) LOAD GAME: Kaldığınız anı yükleyebilirsiniz. (Ancak oyuna devam etmek için son kaldığınız dünyanın adını ve adamınızın özellik kodlarını girerseniz de o dünyanın başından başlayabilirsiniz. Bu load ve save özellikleri oyuna kalınan saniyeden başlamak isterseniz diye konmuş)

5) QUIT TO DOS: Eğer bunun ne olduğunu bilmiyorsanız hemen üzerine gelin basın! Bakın kuş çıktı! (Celal Abi sakın kimseye adresimi verme tamam mı?) ''BRE YETER GELELUM ARTIK OYUNA'' BÖLÜMÜ:

CONQUEST GAME: Bu bölüme girdiğinizde ilk önce karşınıza başlamak üzere oldu-

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★

ğunuz dünyanın isminin verildiği bir ekran çıkıyor. Buraya eğer biliyorsanız başka bir dünyanın adını girip daha ilerden başlayabilirsiniz. Yapabileceğimiz afetlerin sembolik bir listesi de bulunuyor, bu sembollerin üzerine gelip klikleyerek ''nedir abi bunlar?'' pysikozlarınızdan sıyrılın. Bu ekranda ayrıca tanrınız ve insanlarınız için geçerli olan kurallar yazılıdır. Bunları ancak ''custom game'' bölümünde değiştirebiliriz. Bu ekranın bize son kıyağı da savaştığımız tanrıyı ve kişiliğini görebilmemiz. ''EXIT''le bu ekrandan çıkarız.

Oyunda amaç Populous I'deki gibi yine haritanın bir köşesinde depreşmekte olan düşman tanrının tüm kişiliklerine, ''Abi ya sen sonunda birkaç pixel bir şeysin haydan gelmişsin huya git bakalım!'' demek. Bunu becermek için kullanımı çok kolay bir kaç ikondan yararlanıyoruz.

Oyun yatık üç boyutlu bir ana ekran ve etrafındaki çeşitli kontroller ve göstergelerle oynanıyor. Bu kontroller şunlar:

1) HARİTA: Bu bir kayanın içine gömülü üç boyutlu bir harita şeklinde. Burada toprak şekillenmeleri, insanlar, binalar ve afetleri görebiliriz. Ana ekranda hareket etmek içinse, haritanın üstünde bir noktada sol mousei klikleyerek o noktaya bir adım ilerleriz, sağ mouse ile tamamen oraya gideriz veya harita çevresindeki oklara klikleyerek yine tıpış tıpış yollanabiliriz. Bunlar dışında nümerik klavye ve ok tuşlarıyla da ilerleyebiliriz.

* not: nümerik klavyenin yanında kl + ve - tuşlarıyla ana ekranı büyütebiliriz (ama kontroller kaybolur)

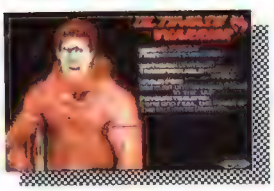
2) GÜÇLER: Altıya ayrılır. Burada daha önce bahsettiğim altı ana sembolü göreceksiniz. İlki hariç herhangi birine klikliediğinizde o gücünüzle yapabileceğiniz marifetleri görüyorsunuz. Ancak bu marifetleri yapabilmek için yeteri kadar güçlenmiş olmalısınız. Bu bir okla belirtiliyor. Okun geldiği hüneri ve aşşağısını yapabilirsiniz. Bir hünere de kliklediğinizde gidip o felaketi karşı tarafın insanlarına bahşedebilirsiniz. Bu felaketler olağanüstü canlandırılmış. Adamların kafalarına ateş yağmuru yollayıp kül olmalarını, bir hortuma kapılıp döne döne havalanmalarını veya bir deprem sonucu oluşan yarıklara çığlıklarla düşmelerini seyretmek gerçekten çok zevkli. Ve bu sefer adamlarda daha büyük ve çeşitli. Kadınlar, savaşçılar, yaşlılar var ve bunların değşik özellikleri bile var. Bazıları hemen boğuluyor mesela. İlk gücünüz ise kendi insanlarınızın kontrolüyle ilgili. ''Ok'' toprakları alçaltıp yükseltme kabiliyetidir. ''Top'' insanlarınızın ''savaş akademisi''dir. Sol mouse ile yerleştirir, sağ ile eski yerine gidersiniz. ''Miğfer''le liderinizi şövalye yaparsınız. (Şövalye güçsüzleşince altın zırhı iç çamaşıra dönüşür) ''Terazi'' ise bütün insanları kahramanlara dönüştürür ve olağanüstü güzel bir savaş başlar. Kazanan kesin galiptir.

3) KONTROLLER: Bunlar da altı tanedir. ''Ok ve Top'' ile insanlarınıza savaş için toplanmalarını söylersiniz. ''Ok ve Bayrak'' ile yayılmalarını emredebilirsiniz. ''Ok ve Kılıçlar'' ile düşmana saldırmalarını isteyebilirsiniz. ''Ok ve Adam'' ile insanlarınız iderinize katılır. ''Soru İşareti''ne klikleyip herhangi bir şeyin üstüne gelince onu takibe alırsınız. Bu varlığı da yukardaki arenada görebilirsiniz. ''Dünya'' ile oyunla ilgili ayarlamalar yapılır. (Hangi tarafı oynayacağınız, bilgisayar yardımı olacak mı?, harita boyama vb.)

4) ARENA: Burada oturan seyircilerden insanlarımızın güç oranını anlayabiliriz. Kenarda eğer bir insan seçilmişse kullandığı silahı, ortada ise seçilen varlığı (yok olana kadar) izleriz. Evet kumandalar da bu kadar. Oyunda yapmamız gereken elimizdeki tüm kabiliyetleri kullanarak topraklarımızı düzenli bir şekilde genişletip karşı tarafın başına getirebileceğimiz tüm felaketleri getirmek ve sonunda son adamlarını da yeryüzünden silmek. Bunu becerdikten sonra karşımıza harika bir bölüm sonu ekranı çıkıyor. Burada bütün oyunun ufak bir replayini, savaştığınız tanrının asık suratını, kendinizi ve aldığınız deneyim puanlarını görmeniz mümkün. Bu arada söylemeden geçemeyeceğim oyunda bir de dört çeşit yer yüzü şekli var. Efektler de olağanüstü. Alın...

WWF Wrestling

Bora Kutlu



AMİGA'nin tarihinde pek iyi bir pankreas oyununa rastlanmaz. Bu yarayı kapatmak ve bir eksikten iyi kâr etmek amacı güden firmalar son bir iki senedir birkaç tane bu tür oyun sürdüler piyasaya. Ama doğrusu bunlar pek zevkli oyunlar değil. Peki neden birbirinden güzel boks oyunları çıkarken, iyi bir pankreas oyunu çıkmıyordu? Bunun ana sebebi boks gerçek bir spor dalıyken, pankreas bir tür ''VAHŞİ ORTA OYUNU'' olmaktan ileri gitmemesidir.

Demek istediğim Pankreasta yapılan her şey düzmece olduğundan binbir çeşit, görünüşü şık hareket var. Eğer gerçek bir spor olsa, değil o izbandut gibi adamlar ben bile adamın tekinin beni alıp kafa üstü yere bırakmasına izin vermem. Bu yüzden bu kadar değişken bir sporu bilgisayara aktarmak şimdiye kadarki babayiğitlerin harcı olmadı. Ne yazık ki ''ŞİMDİYE KADAR!'' diyemiyorum. WWF WRESTLING'de bu şov sporunun varyetesini yakalayamamış.

Oceanın bu oyunu güzel sayılabilecek bir introyla başlıyor. Ateşe bastığınızda seçebileceğiniz iki şık var. Şamdiyonluk kemeri için dövüşmek ve alıştırma şıkları: İkincisini seçerseniz bir arkadaşınızla dövüşebilirsiniz, birincisini seçtiğinizde karşınıza üç adam çıkıyor. Bu adamlar Hulkster, Ultimate Warror ve British Bulldog. Bunların birer özel hareketleri var. Sırasıyla PILE DRIVER, GORILLA PRESS, RUNNING POWERSLAM. Bu areketleri anlamak çok zor olacağından açıklamayı denemeyeceğim bile ama inanın etkili hareketler. Bu hareketler iyi de seçtiğiniz adamla yapabileceğiniz ''şık'' hareketler bundan ibaret olunca bayıyor.

Adamı seçtikten sonra televizyonda rakibinizle atışıyorsunuz. Bunu yapmak için joysticle vermek istediğiniz cevabı seçin. Bu çerez ekrandan sonra asıl oyuna geçiyoruz. Oyunun grafikleri büyük ve güzel ama tabi madalyonunun... Abi kaç yüzü vardı ya bunun? Adamınızı joysticle sağa, sola, ileri ve geri yani her tarafa götürebiliyoruz. Ateşle herhangibir tarafa bastığınızda tekme, sadece ateşe bastığınızda tokat atıyoruz. Rakibinizle birbirinize yaklaştığınızda görüş usulü tutuşuyorsunuz ve oyunun en berbat yönü,. josticknizi kolunuz kopana kadar sallamak zorundasınız. Ve manyaklar gibi hızlı sallamazsanız rakibiniz size özel tarifesinden çekiyor. Bir iki kere belki adamı altedebilirsiniz ama sonra kol kopukluğundan dolayı bunu yapamıyorsunuz. Adamı yere yıkarsanız üstüne gidip ateşle kafasına tekme atabiliyorsunuz. Eğer yerdeki sizseniz aynı ilgiyi görmemek için devamlı ateşe basın. Joysticki sallarken ve ateşe basmanız gerekirken ekranda simultane joystick animasyonları çıkıyor. Bu güzel yapılmış. İplerden sallanmak için iki kere ard arda joysticki sağa veya sola çekin. Ondan sonra ateşle koştuğunuz tarafa uçarak tekme atabilir veya yukarı ve ateşle dirsek atabilirsiniz. Yine aynı hareketten korunmak için yapmanız gereken aşağı ile ateşle eğilmektir. Böylece bazen üzerinize koşturan rakibinizi üstünüzden atabilirsiniz. Ayrıca pist dışına on saniye için çıkıp işinizi orada halletmek isteyebilirsiniz. Burada bir sandalye var. Bunu kaldırıp rakibinizin kafasına atabilirsiniz. Son olarak da ring kenarlarına tırmanabilirsiniz. Bunun için buralara gitmeniz yeterli. Daha sonra da ateşle rakibinize pike yaparsınız. Oyunda beş rakibiniz var. Mr. Perfect, Warlord, Million Dollar Man, Mointle, Slaughterer. Bunların hepsinin de birer özel hareketleri var. Bunları geçerseniz kemeri kapıyorsunuz. Eğer cebinizde ve kalbinizde iki disketlik bir dövüş oyunu almak için bir istek varsa ilkönce bir Pit Fighter'a bakın bence.

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★★	★★★	★★★★★	★★★	★★★

Lotus II

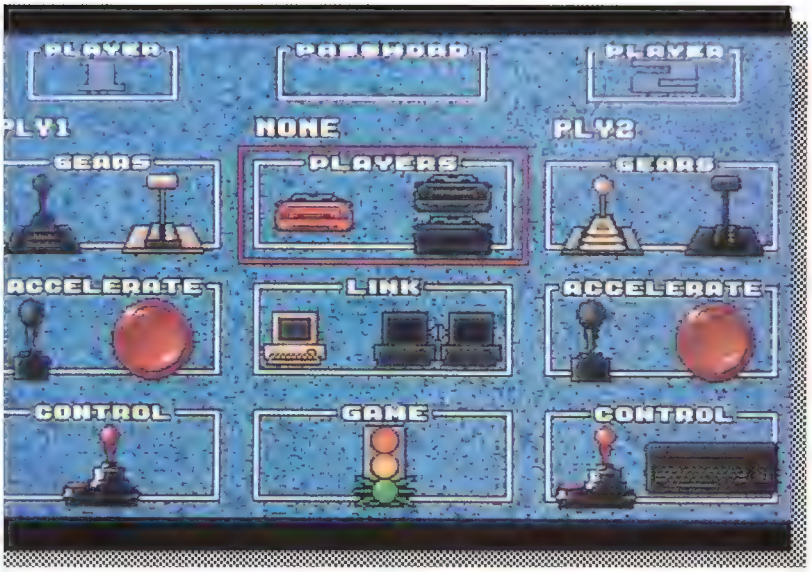
Ercüment Sezer

Gremlin firması son aylarda herkesin beğenisini kazanan birçok oyun hazırladı. Fakat bunların içinde bir tanesi vardı ki herkesi kendine hayran bırakmaktan da öte; kendine köle yaptı. Bu şahane oyun Lotus isimli bir otomobil yarışıydı. Bizi uzun bir süre ekrana çivileyen, listelerde zirveleri uzun süre işgal eden Lotus, tek kelime ile mükemmel bir oyundu. Fakat Lotus büyük şöhretini yeni gelen bir oyuna kaptırdı. Bu yeni gelen yarış oyununu yine Gremlin firması hazırlamış. Oyunun adı ise LOTUS II. Kendi yarattığı rekoru kırmaya hazırlanan Lotus II, ilk oyundan kat kat üstün. Grafikleri, müzikleri ve oynanabilirliği ile Lotus I'i bize unutturacağa benziyor.

Oyunu yüklediğinizde bu seferki muhteşem canavarımızın birkaç açıdan çizilmiş grafikleriyle karşılaşacaksınız. Arabanın markası yine Lotus ama tipi bu sefer daha değişik hazırlanmış. Ateşe basarak menü ekranına geçebilirsiniz. Bu ekranda menüler ikonlar şeklinde hazırlanmış. Sol taraftaki ikonlar player 1 için, sağ taraftakiler ise player 2 için ayarlamalar yapmanızı sağlıyor. Bir joystick ve ateş tuşunun bulunduğu ikon, oyunda gaz verişinizi ayarlamanızı sağlıyor. İsterseniz ateşe basarak, isterseniz joystik'i ileri iterek gaz verebilirsiniz. Player 2 oyunu isterse klavyeden oynayabiliyor. İki bilgisayarın bulunduğu ikon ise eğer modeminiz varsa modemi kullanmanızı sağlıyor. Bu sayede uzak bir yerdeki başka bir AMIGA kullanıcısı ile oynayabilirsiniz. oyunun en büyük yeniliklerinden biri ise oyunda pass-

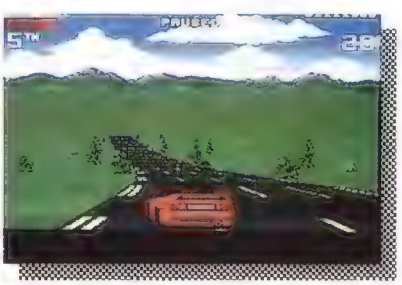
Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★



word bulunması. Oyundaki her parkuru geçişinizde size bir password veriliyor. Bu password'ü menü ekranında yazabilirsiniz. Lotus II'yi ilk oyundan ayıran bir diğer özellik ise oyunda araba geçme diye bir olay olmamasıdır. Oyunda bir parkuru bitirmeniz için size belirli bir süre veriliyor. Eğer bu süre içinde diğer CHECK noktasına varamazsanız oyuna veda etmek zorunda kalıyorsunuz. Ekranın sol üst tarafında kaçıncı viteste olduğunuzu görebilirsiniz. Eğer oyunu iki kişi oynuyorsanız sağ üst köşedeki gösterge diğer araba ile aranızdaki uzaklığı gösteriyor. Oyunu iki kişi oynadığınızda player 1 kırmızı araba ile player 2 ise beyaz araba ile yarışıyor. Oyunu iki kişilik oynadığınızda ekran ikiye ayrılırken tek kişilik oynadığınızda ekran ikiye ayrılmıyor. Oyundaki parkurların açıklaması ise şunlar:

ORMAN: İlk parkur yeşilliklerle çevrelenmiş ormanlık bir yerde geçiyor. Özellikle parkura başlamadan önce gösterilen marzara resmi oyuna çok ayrı bir hava veriyor. İlk parkur ol-



dukça kolay hazırlanmış. Bu yüzden bu parkuru daha ilk deneyişte ikinci parkura geçebilirsiniz. Bir iki Check noktasını geçtikten sonra yol ortasına koyulmuş kütüklerle karşılaşacaksınız. Kütükleri kullanarak kısa bir atlayış yapabilirsiniz.

ŞEHİR: Ormandan sonra bu kez akşam vakti şehirdeyiz. Bu parkuru da sizi fazla zorlamayacaktır. Karşıda görülen muhteşem manzara ve iki de bir altından geçeceğiniz geçitler sizi öyle bir havaya sokuyor ki bir anda kendinizi oyuna kaptırıyorsunuz. Beş altı check noktasını geçtikten sonra bu parkuru da bitirebilirsiniz.

SİS: İki kolay parkurdan sonra iki zorlu parkura geldiniz. Bu parkur size ilk terinizi dökmenizi sağlayacaktır. Görüş mesafenizin birkaç metreden uzun olmaması virajları erken farketmenizi engelliyor. Bu yüzden viraj işaretini görür görmez joystick'i o yöne kırmalısınız.

KAR: Bu kez sağanak bir kar yağışı altında bir dağ yamacındayız. Kar yağışı gerçekten de çok iyi düşünülmüş. Yerlerin çok kaygan olması oldukça kolay yavaşlamanızı sağlarken, virajları biraz daha zor almanıza neden oluyor.

ÇÖL: Karlı ve dondurucu bir parkurdan sonra bu sefer de güneşin kavurucu sıcaklığında bir çöldeyiz. Parkurun kumlu olması çok hızlı ilerlemenizi engelliyor.

OTOBAN: Bu kez bizim E-5 karayoluna benzer bir otobandayız. Parkur ikiye ayrılmış. Sol taraf gidiş, sağ taraf geliş için ayrılmış. Sakın daha kolay olacağını düşünüp de sağ tarafa geçmeyin. Bu tarafta arabalar seyrek geliyor olsa da iki de bir çarpmanıza neden olacaktır. Oyunda birçok kapalı geçitlerden geçeceksiniz. Geçitlere girdiğinizde motor sesinin boğulması oyunda en ufak ayrıntıların bile atlanmadığının bir kanıtı. Arada bir yolunuzu kesen yollardan tırlar geçiyor. Eğer bu tırların altından geçmeyi başarırsanız, sürücünüz 'Yuuppiii!' diye bağıracaktır.

GÖL: Oyunun en zor parkuruna hoşgeldiniz. Bu parkurda adına uygun olarak birçok su birikintisine rastlayacaksınız. Bu su birikintisini aşmanız için mutlaka bir kütüğün üzerinden atlamanız gerekiyor. Bu parkurda iki bölümle karşılaşacaksınız ki gerçekten sinir bölümler. Bu bölümlerde zamanınız çok az ve yol üzerinde bulunan yeşil renkteki timer'leri alarak zamanınızı arttırmanız gerekiyor. İlk bölümde bunları toplamak kolay, fakat ikinci bölümde bu timer'ler dalma virajlarda bulunduğu için, almak çok zorlaşıyor. Bütün bu zorluklara rağmen finish'e varabilirseniz son parkura geçebilirsiniz.

FIRTINA: Son parkurda fırtınalı ve yağmurlu bir havada yarışıyoruz. Arka planda şimşek çakması ve yağmur yağması çok iyi hazırlanmış doğa olayları. Bu bölümde yer çok kaygın olduğu için hızlanmanız çok zaman alıyor. Virajları hızlanmadan önce almanız daha kolay olduğu gibi, iyice hızlandıktan sonra virajları almak çok zorlaşıyor. Bu parkurda karşınıza iki de bir turbolar çıkıyor. Bu turboları mutlaka almalısınız. Yoksa çok büyük zaman kaybına

uğrayabilirsiniz. Turboları aldığınızda ekranın üst tarafında 99'dan başlayan bir sayı belirecektir. Turboyu alarak hızlandığınızda her geçen an bu sayıda azalacaktır. Sayı tamamen sıfırlandığında turbo etkisini yitirir.

PASSWORD'LER:

ORMAN	NONE
ŞEHİR	TWILIGHT
SİS	PEA SOUP
KAR	THE SKIDS
ÇÖL	PEACHES
OTOBAN	LIVERPOOL
GÖL	BAGLEY
FIRTINA	E BOW

Lotus II her yönüyle mükemmel bir yarış oyunu. Gremlin firması oyunu o kadar çok ayrıntılı hazırlamışlar ki eğer Lotus III'ü hazırlarlarsa bu oyunda neleri kullanacaklarını çok merak ediyorum. Piyasada oyunun trainer'ı dolaşıyor. Siz sakın bu kopyanın yakınına bile yaklaşmayın. Çünkü oyunu trainer bitirmek hiç zevk vermiyor. Daha önceleri Lotus I, şimdi de Lotus II ile ününe ün katan Gremlin umarım Lotus III için bizi fazla bekletmez.

Terminator II

Kuzey Alperler & Kemal Savlan

1984 yılıydı. Başrollerini beyazperde daha yeni yeni yıldızları parlamaya başlayan Arnold Schwarzenegger ve Linda Hamilton'ın paylaştıkları bir film çekildi. Konusu o güne kadar hiç bir filmde işlenmemişti. T-800 adlı robotun akıl almaz takibini anlatan film tam anlamıyla sinemalarda şok yarattı. Nerede gösterime girse kapalı gişe oynuyordu. Artık milyonlarca kişi Terminator'ü tanımıştı. T-800'ü oynayan Schwarzenegger filmin son karelerinde 'geri döneceğim' lafını kullanması o günlerde bu filmin ikincisinin olabileceğine bir işaretti. Ve işte 2 yıllık bir ön çalışma ve 18 aylık bir film çekimiyle Terminator II nihayet karşımızda.. Birazda anlatmaya çalışacağım oyuna geçmeden önce film hakkında bazı bilgileri size vermeden geçemeyeceğim. Çünkü filmle oyun arasında çok yakın bir benzerlik bulunmakta.

Şimdi, oturduğunuz yer rahat değilse daha rahat bir yere geçin ve yazımızı dikkatlice okumaya başlayın. Yüz milyon dolar. Evet evet

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★

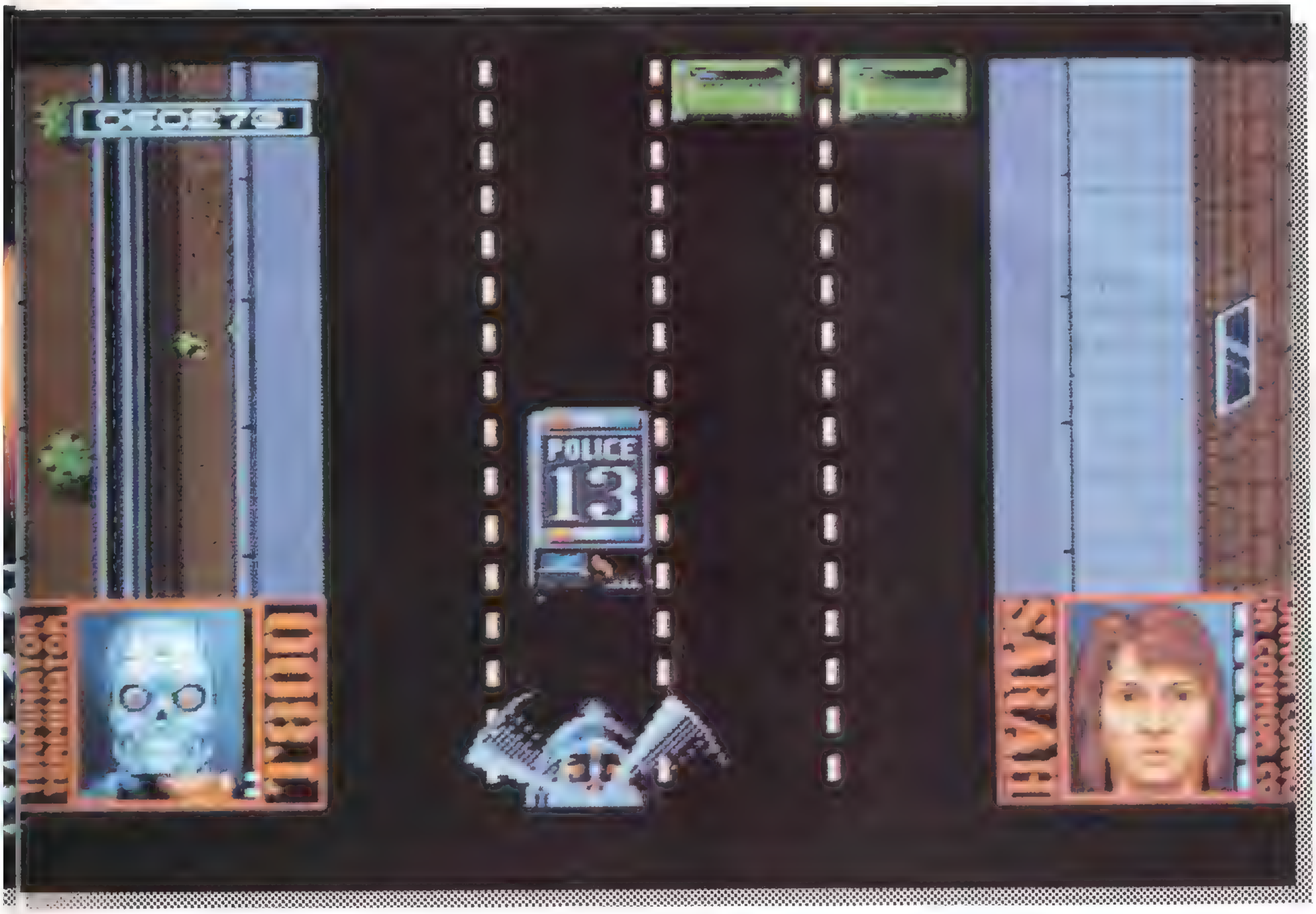
yanlış okumadınız tam yüz milyon dolar. Bu miktardaki büyük bir para Terminator II'nin hazırlanması için harcanmış. Şöyle kaba bir hesapla bizim paramızla hemen hemen 500 milyar lira yapıyor (9 sıfırlı). Bu kadar büyük bir harcama bugüne kadar hiçbir filme yapılmamış. O yüzden Terminator II için bütün zamanların en pahalı filmi deniyor. Filmin çekilebilmesi için hiçbir masraftan kaçınılmamış. Örneğin her bir robot için yaklaşık 100 bin dolarlık harcama yapılmış. Bazı sahnelerin çekilebilmesi için derelerin yataklarında değişiklik yapılmış. Özel bir çelik kazanında sıvı çelik elde edebilmek için yine binlerce dolarlık masraf yapılmış. Ve işte ortaya çıkan sonuç. Film gösterime girdiği her yerde hasılat rekorları kırıyor.

Terminator II'nin oyununda kullanılan konuyla filmin konusu aynı. İlk filmde Meksika çöllerinde bıraktığımız Sarah O'Connor (Linda Hamilton) filmin başında oğlundan ayrıdır ve hastanededir. Dünyanın kaderini değiştirmek üzere T-1000 adlı bir robot yeryüzüne inmiştir. İlk

filmin tam tersine Schwarzenegger bu sefer iyi huylu bir T-800 olarak dünyanın lehine işler yapar ve dünyayı, kendini feda etse bile, kurtarmayı başarır. Oyunla filmdeki olaylar benzer olduğundan bu kadarlık bir ön bilgiyi vermeden geçseydik herhalde biraz haksızlık olurdu. Şimdi de bu muhteşem filmin muhteşem oyununa gelelim.

Terminator II'de, diğerleri gibi, iyi filmlerin oyununu hazırlamakta üstün başarı gösteren OCEAN firması tarafından üretilmiş. İki disketlik oyunun ilk disketini drive'ınıza takın ve hiçbir şeye dokunmadan olayları izleyin. Eğer bir şeye dokunmazsanız filmdeki robotların yapımını konu alan ve filmden dijitize edilen görüntüleri izleyebilirsiniz. Fondaki müziğinde orijinal film müziği olduğu hemen dikkatinizi çekecektir. İkinci diskete geçtiğinizde oyuna başlamış olacaksınız. bu bölümde T-800 ile T-1000'in muhteşem bir kapışmasına şahitlik yapacaksınız. Ekranın sağ ve sol alt köşelerinde küçük birer resim göreceksiniz. Resimlerin kenarlarındaki her bir küçük çizgi sizin gücünüzü temsil etmekte. Bu bölümde oyuna başlar başlamaz T-1000'den önce davranarak silahınızla onu öldürün. Bu işlemi yaparken mümkün olduğunca ona yaklaşmaya çalışın. Çünkü merminizin bittiği an, eğer yeterince mesafesi varsa, bu sefer aynı şeyi o size yapacaktır. Mermileriniz bittiğinde bu sefer yumruklarınızı konuşturacaksınız. Her dört darbede bir güç eksilmesi olacaktır. Eğer baştaki silahla öldürme hakkınızı iyi kullanabilirseniz çok azbir hasarla diğer kademeye geçebilirsiniz.

İkinci bölüme geçmeden hemen önce filmdeki müthiş tır sahnesinin yine dijitize edilmiş görüntüsünü izleyeceksiniz. Hemen sonrasında ise tıra karşı verilen kovalamaca başlayacak. Bu bölümde bir tır o sinir bozucu sesiyle sürekli sizi kovalayacaktır. Bidonlara ve çukurlara asla çarpmamanız gerekiyor. Bunun yanında tırla aranızdaki mesafeyi de korumanız lazım. İki işi birden yapıyor olmanız işi biraz zorlaştırıyor ama çok zevkli, önümüze gelen rampaların ve arabaların üstünden atlayarak yoldan kazanabilirsiniz. Yolun üstündeki halkaları toplayıp puanınızı da arttırmayı sakın ihmal etmeyin. Şayet hızınızı bir an için azaltırsanız kendinizi bir anda tırın altında bulabilirsiniz. Yolun sonuna geldiğinizde üç tane ok göreceksiniz. Sakın oyunun heyecanına kapılıpta okların tersi bir yöne gitmeyin. Aksi halde duvarlara çarparak ölürsünüz ve o ana kadar çektiğiniz tüm çileler boşa gider. Köprünün altından geçtiğinizde müthiş bir patlamayla tır duvarlara çarpacaktır. Hemen sonrasında yine filmden alınmış bir görüntüyü göreceksiniz. Bu ekrandan sonra ise oyunun en zevkli yerlerinden biri olan tamir bölümü var. Bu bölümde T-800'ün elini tamir edeceksiniz. Size verilen süre içinde hemen altta verilen şekli yapmak zorundasınız. Joystick yardımıyla şekilleri değiştirerek tamire başlayın. Zamanınızın bitiminde tamir ettiğiniz alanın yüzdesi kadar gücünüz artacaktır. Burada çok yer tamir etmeniz diğer bölümler için size bir avantaj sağlayacaktır. Böyle bir beceriyi oyunun ilerleyen bölümlerinde bu sefer göz tamiri yaparak tekrarlayacak-



sınız.

Daha sonra John'un annesinin kapatıldığı kliniğe geliyorsunuz. Orada sizi (tahmin edersiniz) T-1000 bekliyor. Onun sıvımetal elastik bir yapısı olduğundan, istediği her türlü hareketi yapabiliyor: Başını lastik gibi uzatarak kafa atıyor. Arny'e 'kafa vuruşu' yaptırmakla onu alt adebeliriz: Öncelikle 6 el ateşleyerek ona doğru yürüyün ve saldırın: Joy'u ateşleyerek ileri itin (geri çekince tekmeler). Bundan sonra çok kolay bir ekrana geliyorsunuz. Amacınız, yapısı sayesinde polis kimliğine bürünmüş T-1000'i gördüğünüz yerde vurmak. Kurşun derdiniz yok. Duvardaki polise ateş etmek için joy'u ileri iterek; eğili duruma da geri çekerek ateş edin. Bu uzun yolun sonunda bir polis minibüsünü araklayacaksınız. Sonra John'un annesi Sarah'yı, poliklinikten kaçırdığınız polis minibüsünü kullanacaksınız. Aynı TIR'lı bölüm gibi, burada da caddedeki araçlara ve T-1000'in kullandığı helikoptere değmeden sürün ve ateş edin. Aşağınızda kalan otomatik hedef sizin atışlarınızı yönlendiriyor ve helikopteri vurdukça T-100'ın gücü azalıyor.

Eğer bu bölümü de geçerseniz oyunun ilerleyen kısımlarının giderek blast'em up'a dönüştüğünü fark edeceksiniz. Çok çabuk olmanız gereken bu kısımda birçok yerden saldırı geliyor olması sizi zor durumlara sokabilir. Eğer yeteneğinize güveniyorsanız oyunu bile bitirebilirsiniz. Terminator II'nin oyunu da filmi gibi çok güzel. Oyunda kullanılan grafiklerin ve hareketlerin canlılığı gerçekten çok güzel. Özellikle tır sahnesinde insan ister istemez heyecana kapılıyor ve gözünü bir an için bile monitörden alamıyor. oyunda kullanılan müziğin de orijinal olması gayet iyi. Ayrıca oyunun bitişlerinde ekrana basılan resimlerin farklılıkları da gözünüzden kaçmayacaktır. Güzel oyunları arşiv etme gibi bir huyunuz varsa bu iki disketlik oyunu mutlaka almalısınız. Çünkü üzerinden yıllar geçse de unutulmayacağa benzer. ''Gelecek aya yeni bir oyunda buluşuncaya dek hoşçakalın'' diyor ve yeni yılınızın mutlu geçmesini diliyorum.

Star Flight II

Ersen Alptekin

Bu ikinci oyun ilk oyundan 19 yıl sonra geçiyor. Uzay gemilerinin kullandığı Endurium adlı yakıt Interstel tarafından tekrar yasaklanmıştır. Oyun yerine Shyneum kullanılmaya başlanmıştır fakat Shyneum bulunması zor, pahalı ve de oyununuz için can alıcı bir özellik taşır. Evrenin en saldırgan canlıları Spemin'ler yine sahnededirler, fakat bu sefer silahlı, teknolojik ilerleme göstermiş ve Interstel'in yaptığı her şeyi bozmaya yeminlidirler.

Göreviniz Arth'ın savaş gemileri için yeterli miktarda Shyneum kaynağı bulmak aynı anda Spemin'lerin gizli karargahının yerini tespit etmektir.

Oyunda İnsan, Velox, Thryn, Elowan ve Mechanoid ırklarından olmak üzere gemi personeli için altı adet karakter belirlemeniz gerekir. Bu karakterlerle hem gemiyi yönetip hem de ticari ve kültürel ilişkilerde bulunacaksınız. Oyunda özellikle diğer canlılarla ticaret yapma büyük önem taşır.

İyi bir gemi personeli şu karakterlerden oluşmalıdır. İnsan ırkından kaptan ve bilim uzmanı (Science Officer), Velox navigator ve mühendis (Engineer), Thrynn veya Elowan iletişim uzmanı (Communication) ve İnsan veya Elowan doktor. Elowan'lar kolay öldüğünden bu ırk yerine diğer ırk tercih edilebilir.

İlk kargo seferinizde iletişim ve mühendislik için Mechonoid kullanın fakat paranız yettiği ilk seferde bunları değiştirin.

Geminin kullanım menüleri şöyledir:

Captain (Kaptan):

Launch: Yörüngeye çıkış için kullanılır.

Embark/Disembark: Gezegen yüzeyinde gezinmek için kullandığınız arabayı gemiye yüklemek veya gezegen yüzeyine indirmek için

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★	★	★★★★	★★★	★★★

kullanılır.

Cargo: Kargo raporu almak, istenilen kargoyu atmak veya incelemek için kullanılır.

Log Planet: İnsan yaşamına elverişli, koloni kurmaya uygun gezegenleri üsse bu seçenekle bildirirseniz ve inceleme sonunda insan yaşamına uygun ise mükafatlandırılırsınız, değil ise cezalandırılırsınız.

Bridge: Gemide köprüye dönüş amacıyla kullanılır.

Science Officer (Bilim Uzmanı):

Sensors: Yörüngesinde bulunduğunuz gezegenin coğrafi durumu hakkında tarama yapan aygıtları açarsınız.

Analysis: Sensorlardan gelen bilgiler ışığında gezegenin genel bir değerlendirilmesi yapılır.

Culture: Eğer gezegende canlılar varsa onlar hakkında gelen bilgileri okursunuz.

Status: Geminin ve personelin durumu hakkında bilgi alırsınız.

Navigator:

Leave Orbit: Gezegenin yörüngesinden çıkmak için kullanılır.

Star Map: Genel bir evren haritasını gösterir.

Arm Weapon: Silahları aktif hale getirir.

Fire Weapon: Silahları ateşler.

Engineer (Mühendis):

Up: Yukarıda bulunan seçenekler üzerinde çubuğun yukarı doğru hareket etmesini sağlar.

Down: Çubuğun aşağıya doğru hareketini sağlar.

Select: Çubuğun bulunduğu seçeneğin seçilmesi için kullanılır.

Jump Fod: Bir yerden belirlenen bir yere otomatik atlayışı gerçekleştirir. Manyetik alanlardan dolayı biraz sapma gerçekleşebilir.

Repair: Geminin bozulan sistemlerinin tamirinde kullanılır.

Communication (İletişim):

Hail/Response: Başka bir geminin iletişim araçlarına bağlanma.

Ristress: Yardım çağrısı için kullanılır. Boş yere kullanıldığında Interstel size ceza verir.

Playback: Yabancı ırkların dillerini tam anlamıyla çözmek için kullanılır.

Doktor:

Treat: Seçilen hastanın tedavi edilmesi için kullanılır.

Interstel karargahındaki menüler ise:

Options: Bilinen disk ve oyun operasyonları için kullanılır.

Operations: Interstel tarafından verilen görevlerin ve genel haberlerin verildiği bölümdür.

Bank: Para hesabınızın ve mali defterlerinizin tutulduğu bölümdür.

Personel: Personel seçiminin ve eğitiminin yapıldığı bölümdür.

Crew Assignment: Gemide hangi personelin

hangi bölümde çalışacağı ataması yapılır.

Trade Depot: Bu bölümde mal alınır satılır.

Ship Configuration: Geminizin donanımı için alabileceğiniz eşyaların bulunduğu yerdir.

Docking Bay: Bu bölüm geminin inip kalkabileceği bölümdür.

THE MOST VALUABLE THING
(Çok önemli şey)

Bu bölümde yabancı gemilerle konuşabildiğiniz kadar konuşmalısınız. İki Tandelous size komputere benzeyen Gorzek adlı bir aletten bahsedecekler. Üç Tandelous'ta onu geri getirmenizi isteyecekler. Bütün anlatılan yönler 158 x 183'te bulunan Bemfblunk adlı Spemin'ler tarafından işgal edilmiş bir gezegeni gösterir. Oraya gittiğinizde aletin G'Nunk'ların G'Aeresch adlı gezegenine götürülmüş olduğunu ortaya çıkaracaksınız. G'Nunk'ların gemilerine yaklaşırsanız size ateş açarlar. Füzelerinden korunmanın tek yolu Engine Class 5'e sahip olmaktır. 2N x 107W'e inin, Çok Değerli Şey'i alın ve oradan derhal uzaklaşın.

Aleti Tandelou'ya geri götürürken Gorzek ile konuşun. Geçmiş hakkında birçok yarım kalmış bilgiye açıklık getirecektir ama silahlar hakkında hiçbir bilgi vermeyecektir. Bu arada evrenin batı kısmını da araştırmalısınız. Orada 56 x 33'te birinci gezegen, (güneşten başlayarak), 106 x 14'te ise üçüncü gezegen çok karlıdır. 2 x 152'de bulunan üçüncü gezegeni de (güneşten başlayarak) long'unuza geçirebilirsiniz.

Yabancılarla konuşma ve ticaret yapmaya devam edin ve hepsinin kayıtlarını tutun. Böylelikle her ırkın özelliklerinin arşivini oluşturabilirsiniz. Teelvees'ların gezegeninde insanların garip davrandıklarının farkına varabilirsiniz. Daha sonra gemide bulunan insan ırklı olan bütün personel Nebula'da öleceklerdir. Bu yüzden diğer görevleriniz için insan ırkından personel eğitmelisiniz (sadece insan ırkı Science'ta 250 dereceye çıkabilir.)

Planet N

Yıldız kümeleri Hook (53 x 140), Wee Deeper (53 x 31), Fallen Star (105 x 17), Topaz (105 x 74) ve Nga-seng (202 x 105) kordinatlarında bulunurlar. Humna Humna'lar size Planet N'in Topaz kümesinde bulunduğunu söyleyeceklerdir (105 x 74). Gezegen küçük bir Nebulanın içinde bulunur (101 x 85). 499 x 22E koordinatlarına inin. Ama pek kolay olmayacaktır. Yıkıntıları belirlediğinizde, Mining Drone F2 için oraya gidin. Spemin'lere aldırmayın çünkü sizle ilgilenmeyeceklerdir.

Para, Alet ve Bilgi Kazanmak

Teelve gezegenine gidin ve alabildiğinizce Livelong alın. Ayrıca Singing Beetles almayı deneyin. Sonra Coreward'a (215 x 44) gidin ve ikinci gezengeni Log'unuza geçirin. 216 x 45'te birinci gezegeni de Log'unuza geçirin ve dördüncü gezegene gidin, 435 x 1E'e inin. Burası bir Humna Humna gezegenidir. Onlara Livelong'un yarısını satın, size Flux Scan F1'i

satacaklardır.

238 x 52'ye gidin ve ikinci gezegeni Log'layın. 237 x 88'e gidin ve 40N x 110W'e inin. Burası da bir başka Humna Humna gezegenidir. Geri kalan Livelong'ları da burada satın. Size Encounter Scan F5'i satacaklardır. Güneye 239 x 80'e gidin, buradaki Flux (akıntı) sizi 182 x 136'ya götürecektir. Yalnız dikkat edin 239 x 79'taki 157 x 67'ye götürür. 182 x 136'da bir akıntı merkezinde bulunacaksınız. Flux Scan'i kullanarak kuzeye alanın dışına 173 x 164'e gidin. Nebulanın içinde kısa bir yolculuktan sonra bir akıntı sizi 59 x 134'e Nebula'nın öteki köşesine götürecektir. Güneye 54 x 104'e gidin ve 40N x 68E veya 198 x 41E koordinatlarına inin. Singing Beetles'ları satın ve Screech Harps'ları alın. Sonra güneye 64 x 6'ya gidin 8N x 0'a inin ve Screech Harp'ları satın. Daha sonra 56 x 33'e gidin ve birinci gezegeni Log'layın. 106 x 14'te üçüncü gezegeni Log'layın. Burası Fallen Star kümesidir onun için bir saldırıya hazırlıklı olun.

Nidbeeries, Elthar Esh ve Anomaly

Bundan sonra bu alanın geçmişi, Elthesh (84 x 176) ve de Arrow kümesinde bulunan Nidbeery'ler hakkında, ki burada üç gezegen Log'layabilirsiniz (133 x 7'de üçüncü gezegen, 132 x 6'da beşinci ve altıncı gezegenler), bilgi almanız gerekecektir. Nidbeery'lerin yerini de saptayabileceksiniz. Ayrıca Elthar-Esh gemisi ve Anomaly hakkında de bazı şeyler duyacaksınız. 199 x 82'de birinci gezegeni, 198 x 104'de üçüncü gezegeni, 184 x 148'de dördüncü gezegeni, 200 x 108'de birinci gezegeni ve 181 x 197'de ise beşince gezegeni Log'layabilirsiniz.

Daha ileri gitmeden zenginliğiniz için birkaç tane daha ticari seyahat yapabilirsiniz. Trading Route'ları Humna Humna'lar size sattıklarında alın. Onları kopyalayın ve Trade Center'a satın, ikinci seferde olacaksınız.

Şimdiden sonra Dweenle'lere doktorunuzu satabilirsiniz. G'Nunk'ta da onu satabilirsiniz. Bundan sonra eve dönün ve geminizi tamamen en son silahlarla donatın.

Eltesh ve Hafıza Salonu

Sonunda Eltesh'in 84 x 176'daki Nebula'da olduğunu bulduğunuz zaman, 28N x 45E'e inerek onu ziyaret edebilirsiniz. Bu size Hafıza Salonu'nun yeri hakkında bir ipucu verecektir. Anomaly'den geçerek geçmişe gitmek zorundasınız. Görzek, size Lowar'ın 139 x 135'deki dördüncü gezegende ve Umana'nın 96 x 141'deki birinci gezegende olduğunu söyleyecektir.

Altı Sarı Taş ve Hafıza Salonu

Sonunda Eltesh'in 84 x 176'daki Nebula'da olduğunu bulduğunuz zaman, 28N x 45E'e inerek onu ziyaret edebilirsiniz. Bu size Hafıza Salonu'nun yeri hakkında bir ipucu verecektir. Anomaly'den geçerek geçmişe gitmek zorundasınız. Görzek, size Lower'ın 139 + 135'deki dördüncü gezegende ve Umana'nın 96 x 141'deki birinci gezegende olduğunu söyleye-

cektir.

Altı Sarı Taş ve Hafıza Salonu

Altı Sarı Taş nebulanın tam ortasında bulunan gezegen takımıdır. Hook takım yıldızlarından A tipi yıldızı kadar olan uzaklığı haritadan ölçerek ve bu ölçüleri kullanarak Nebula'nın ortasına gelebilirsiniz. Hafıza Salonu (Hall of Memory) 131 x 219'dadır. Daha çok ipucu için onu ziyaret ediniz (uygun olanları bulmak için Anomaly'den geçmek zorundasınız.)

Eğer Dweenle Nidberry'leri seviyorsa, geçmişlerinde birkaç tane denemeniz gerekir. Başlamadan önce oyunu Save edin. Kalkanlarınızı kaldırın ve Anomaly'nin öteki ucundaki korsanlara dikkat edin. Dweenle'ler bir bilmecenin yardım edebileceğini hatırlar. Eğer Hall of Memory'i şimdiki zamanda denerseniz, bir anahtara ihtiyacı olduğunu öğrenirsiniz. Onun için Dweenle'leri ziyaret edin ve Guardian Transmitter Key'in yerini öğrenin. Anahtar için o gezegene gidin.

Sonra tekrar Hall of Memory'e dönün. Uhl silahının yarısını aldıktan ve birtakım bilgiler elde ettikten sonra şimdiki zamana geri dönün ve Starport ve Görzek'e gidin (silahın diğer yarısı için). Eğer şimdiye kadar yapmadıysanız G'Nunk'a gidin ve gemilerinden yirmi kadarını havaya uçurun. Size onlardan biri olmayı ve bir personel vermeyi vaad edecekler. Bu personel Dweenle'den çıkış şansınızdır. Ayrıca bu ticaretle daha sonra ihtiyaç duyacağınız Shield Nullifier aletini de alabilirsiniz.

Uhl'a Saldırı

Bu bölümde paraya ve çok iyi silahlara ihtiyacınız olacak. Lowar'ların dünyasını kontrol edin. Burada bir çok Umanu gemisine rastlayacaksınız. Bunları peşinize takın ve dördüncü gezegene gidin. Orada bir ışın sizi yere indirecektir. Kötü Şey (Awful Thing) ve Shyneum gezegenin yeri hakkında size bilgi verilecektir. Oraya ulaştığınızda Shiel Nullifier'ı ve Blasto-Pod'larını kullanarak Umana savaş gemilerini yok edin. Bunu yaptıktan sonra Uhl'lar tarafından tebrik edileceksiniz. Bir an önce Uhl silahını ve arkasında da Plasma Bolt'larını kullanın.

Kullanışlı Gezegenlerin ve Eşyaların Yerleri

Dweenle Gezegeni: 54 x 195 (435 x 23E'e inin)

Tandelou Eshevarra: 35 x 69 (98 x 45E'e inin)

Teelvees Gezegeni: 125 x 95 (1N x o'a inin)

Humna Humna: 237 x 88 (40N x 110W), 93 x 37 (68 x 120E), 7 x 151 (108 x 4E), 216 x 45, dördüncü gezegen (438 x 1E)

Flux-Scan: Yukardaki ilk Humna Humna gezegeninde satılır. (orada Livelong satın)

Bemfblunk: 158 x 180 (Spemin'lere dikkat edin).

Most Valuable Thing: 159 x 180 G'Aeresch'te 2N x 107W'e inin.

Hall of Memory'nin Anahtarı: 106 x 14, yıldızın sizi aşağıya çeken ilk gezegeninde, 0 x 0 koordinatlarına inin.

Hal of Memory: 131 x 219, 265 x 135E'de.

Uhl Silahı: Yarısı Hall of Memory'de (geçmişte), diğer yarısı Görzek, canlı bilgisayar.

Shyneum Gezegeni: 117 x 153.

Lowar'ların Önceki Gezegeni; 159 x 130, ikinci gezegeni.

The Anomaly: 159 x 30

Flux Çiftleri

Aşağıdaki akıntı çiftleri size zaman ve yakıt tasarrufu sağlayacaktır. Flux merkezinde Flux Scan'i kullanın (182 x 136) civarında)

29 x 54	93 x 28
33 x 70	70 x 82
41 x 145	57 x 112
63 x 151	79 x 160
69 x 134	173 x 164
93 x 28	29 x 54
98 x 197	156 x 47
99 x 197	126 x 211
239 x 80	182 x 106
239 x 79	157 x 67
153 x 53	206 x 4
173 x 164	69 x 134
3 x 120	25 x 150
182 x 136	239 x 80
182 x 153	105 x 74
181 x 137	176 x 127
181 x 155	170 x 142
181 x 154	215 x 171
196 x 2	249 x 140

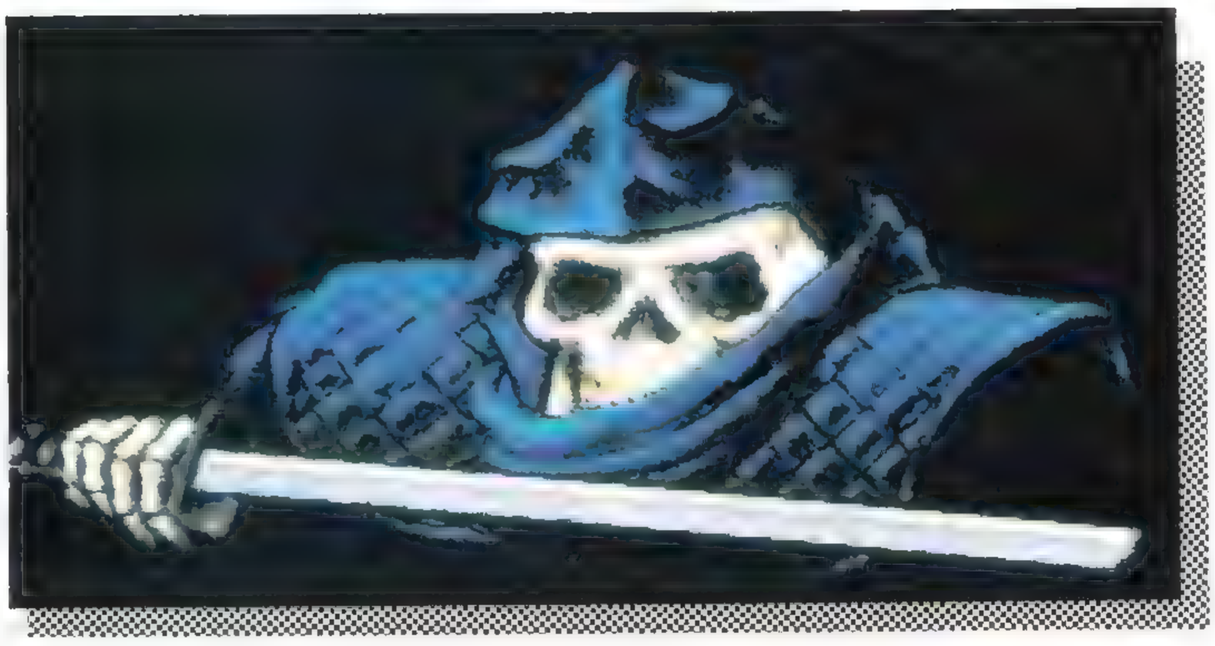
Bu kadar bilgi sanırım oyunu bitirmenize yeter. Çok zevkli ve sürükleyici bir oyun. Bazen grafikler pek iç açıcı sayılmasa da almanızı tavsiye ederim.

Last Ninja III

Ercüment Sezer

Bir süre önce piyasaya çıkan Last Ninja gerek grafikleri, gerekse oynanabilirliği ile bizi kendine hayran bırakmıştı. Büyük düşmanını yenmek için her türlü tehlikeye atılan usta bir ninjanın savaşını konu alan oyun uzun süre listeleri işgal etti. Last Ninja'nın büyük bir beğeni kazandığını gören firma, oyunun devamı niteliğindeki Last Ninja II'yi piyasaya sürdü. İlk oyunun etkisinde kalan birçok kişi (ben de dahil) oyunu oynadıklarında hüsrana uğradı. Çünkü Last Ninja II grafik ve oynanabilirlik yönünden ilk oyunun kalitesinin çok altındaydı. Aradan fazla uzun bir zaman geçmeden bu sefer de Last Ninja III ile bu efsane devam ediyor. İkincisinin uğrattığı hayal kırıklığını giderebilecek kadar kalitesi yükseltilen oyun, gerçekten de herkesi hayran bıraktı.

Oyunda yine bir ninjayı kontrol ediyoruz. Yine güçlü ve belalı bir düşmanımız var, yine birçok tehlikeyi atlatmak zorundayız. Oyun Commodore 64'te beş level hazırlanırken, AMIGA'da altı level olarak hazırlanmış. Oyunu bilgisayarınıza yüklediğinizde şahane bir de-



moyla oyuna giriş yapılıyor ve scor tablosunun bulunduğu ekranla karşılaşıyoruz. Bu ekranda oyun ilerledikçe size verilen password'leri girebilirsiniz. Ateşe basarak oyuna başladığınızda karşımıza ilk rakibimiz çıkıyor. oyun boyunca bu tür adamları öldürmenize gerek yok. İsterseniz onlardan kaçarak da kurtulabilirsiniz. Oyunun oynanışında fazla bir değişiklik yok. Eğer alınacak bir objenin üzerine gelirseniz sağ üst taraftaki kutunun kapağı gacırtıyla açılıyor. İsterseniz joystick ile isterseniz P tuşuna basarak bu objeyi alabilirsiniz. Elinizdeki objeleri SPACE tuşu ile değiştirebilirsiniz. Oyun boyunca tam dört hakkınız var ve bu haklar her level geçişinizde yenileniyor. oyun demin de bahsettiğim gibi altı levelden oluşuyor ve her levelin sonunda o levelin canavarıyla karşılaşıyorsunuz. Levellerin açıklamalarına gelince:

1. Level: İlk bölüme bir köy evinin önünde başlıyoruz. Evin kapısının önüne geldiğinizde bir eldiven bulacaksınız. Yukarı ilerlediğinizde bu levelin canavarı olan bir cellat ile karşılaşacaksınız. bu ayıyı ancak kılıç ile öldürebilirsiniz. Yukarı ilerlediğinizde karşılaşacağınız evin eşiğinde bir kılıç bulacaksınız. Eminim sağa, sola diye yazmam kafanızı karıştıracaktır. Bu yüzden anlatacağım ekranı sizin bulmanız daha kolay olur. Kare şeklinde bir çimenliğe rastladığınızda buradan bir ağaç kabuğu alabilirsiniz. Bu obje kare şeklindeki yeşilliğin iç tarafında bulunuyor. Taşlardan oluşan iki küçük kabinin önünde çivileri bulacaksınız. eldivenle çiviler birleştiğinde çivili bir eldiven elde edeceksiniz. Sağa doğru ilerlediğinizde karşınıza gelecek ekranda iki küçük dal parçası almanız

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★

gerekiyor. Bunları ağaçların yakınlarına gelerek alabilirsiniz. Bi Buddha heykelinin bulunduğu ekrana geldiğinizde heykele yaklaşarak yıldızlarınızı alabilirsiniz. Bir çıkıntının bulunduğu ve zincirle asılmış çiçeklerin olduğu ekrana geldiğinizde heykele yaklaşarak yıldızlarınızı alabilirsiniz. Bir çıkıntının bulunduğu ve zincirle asılmış çiçeklerin olduğu ekrana geldiğinizde saksılara yaklaşarak bir zincir alabilirsiniz. Zincirle iki dal parçası birleştiğinde bir nunchaku'nız (mançıka) oluyor. Bu ekranda space tuşuna basarak elinize çivili eldiveni alın ve çıkıntının yakınına gelerek yukarı tırmanın. Yukarı çıktığınızda sağ tarafınızda lambalar bulunuyor. Lambaların yanına gittiğinizde bir lambanın karpuzunu alabilirsiniz. Aşağı inin ve barut fıçılarının olduğu ekrana gelin ve buradan biraz barut alın. Barutu otomatikman lamba karpuzunun içine koyacaksınız. Böylece elimizde mükemmel bir bomba oluşmuş olur. Tekrar o çıkıntının olduğu ekrana gelip yukarı çıkın. Sola doğru ilerlediğinizde bir kayaya rastlayacaksınız. Elinize bombayı alın ve kayanın arkasına gelerek eğilin. Böylece bombayı patlatmış ve kayayı aşağıdaki boşluğu dolduracak şekilde yuvarlamış olursunuz. Aşağıya inin ve kayayı yuvarladığınız boşluğun üzerine gelerek Scrool'u alın. İlk levelde yapacaklarımız bu kadar. Şimdi sıra cellatı öldürmeye geldi. Elinize kılıcı alıp karşısına geçin ve kılıcı kullanın. Enerjisi azalmaya başlayan cellat bir süre sonra gebe recektir. Kapıdan içeri girin ve bu leveli bitirin.

2. Level: Bu levelde garip bir yerdeyiz. Bu levelin geçtiği yer (büyük ihtimalle) bir tapınağın içi. Sola, aşağı, aşağı ilerleyin ve tam köşeden ipi alın. Oyuna başladığınız ekrandan aşağıya ilerlerseniz aşağı doğru uzanan sarmaşıklarla karşılaşırsınız. İpi kullanarak aşağı inin ve yukarı doğru ilerleyin. Bu ekranda bir kanal görülüyor. İlk önce orta taraftaki parmaklıklardan körüğü alın. Kanaldaki suyun üstünde, üzerinde bir kurbağa olan bir nilüfer yaprağı var. Elinize kılıcı alın ve tam köşeye gelin. Yüzünüzü nilüfer yaprağına dönerek eğilin. Böylece kılıcınızın ucuyla yaprağı hareket ettirmiş olursunuz. Yukarı doğru iki ekran ilerleyin. Biraz önce hareket ettirdiğiniz nilüfer yaprağı şimdi önünüzden geçecek. Yaprak tam önünüzden geçerken üzerine atlamanız gerekiyor. Yaprağın üzerinden de karşı kıyıya atlamalısınız. Bu şekilde karşıya geçtiken sonra yukarı doğru ilerleyin. Buralarda demir parmaklıkları olan bir ekran aramalısınız. Parmaklıkların dibinden scrool'u alın ve geldiğiniz yoldan geri dönün. Yaprağın üzerine atlayarak karşıya geçin ve sarmaşıklardan indiğiniz ekrana geri dönün. Bu ekrana geldiğinizde aşağı doğru ilerleyin. Bu ekranda eline boks eldivenlerini takmış bir manyakla döğüşmeniz gerekiyor. bu manyağı ancak munchaku ile öldürebilirsiniz. Soksörü öldürdüğünüzde, kapıdan geçin ve ikinci leveli bitirin.

3. Level: Bu bölümde kanallarla çevrelenmiş bir yerdeyiz. Burada ilk yapmanız gereken şey bir sopa bulmanız. Izgaraların birinin üzerinde bulacağınıza bu sopa, levelin sonunda öldüreceğiniz deliyi halledebilecek tek silah. Bu ızgaranın bulunduğu ekranda, suyun içinde bir delik olduğunu göreceksiniz. Bu deliği tıkayacak bir tıkacı da bu ekranların birinden buluyorsunuz. Tıkacı aldıktan sonra deliğin yanına gelin ve eğilin. Böylece delik kapanmış olur. Şimdi de scrool'u bulmanız gerekiyor. Scrool'u çok garip bir yerden alıyorsunuz. Aslında pek garip değil ama almak biraz zor. Tahtadan iskelesi olan bir ekran bulmalısınız. Bu ekranda tahta iskelenin sağ tarafta yalnızca yarısı görünüyor. İskelenin üzerine atla-

yarak sağa ilerleyin ve scrool'u alın. Şimdi sıra üçüncü levelin canavarı olan büyücüyü bulmaya geldi. Elinizdeki sopayla, çok tehlikeli olan büyücüyü kolaylıkla öldürebilirsiniz. Büyücü öldüğünde bir duvarda kapı olduğunu farkedeceksiniz. Suya düşmemeye dikkat ederek kapıdan geçin ve leveli bitirin:

4. Level: Bu levelde kanalizasyon dehlizlerindeyiz. Levele başlar başlamaz sağa ilerleyin. Ekranın üst köşesinde altın renginde bir kanca bulacaksınız; onu alın. Sağa ilerlediğinizde lavlarla karşılaşacaksınız. Kızgın lavların üzerinde tahtadan iskeleler var. Bu iskeleleri kullanarak karşıya geçmelisiniz. Bu, ilk başta zor görünse de zamanla alışacaksınız. Diğer ekrana geçtiğinizde elinize kancayı alın ve yukarı tırmanın. İlk önce sağa, sonra da yukarı doğru ilerleyin. Böylece parmaklıklarla çevrelenmiş bir odacığa geliyorsunuz. İçeri girin ve masaların birinde bulunan gaz maskesini alın. Daha sonra aşağı ilerleyin. Bu ekranda ateşten oluşmuş büyük ve çirkin bir yaratık var. Bu yaratığı ancak uzaktan atacağınız yıldızlarla yokedebilirsiniz. Şimdi, yüksek bir çıkıntısı olan ekran bulmalısınız. Diğer ekranlardan dolaşarak bu yüksek çıkıntının üzerine gelin ve anahtar kalıbını alın. Geri dönün ve samurayın yanından geçerken ateşe dayanıklı ufak kabı alın. Bu yol üzerinde tahta iskeleler bulunan, kaynayan lavların olduğu ekrana geri dönün. Bu kez iskelelerin üzerinden atlayarak şu anda solunuzda bulunan kıyıya atlamalısınız. Bunu başarabilirseniz gaz maskesini elinize alın ve diğer akrana geçin. Eğer gaz maskesini takmadan bu ekrana geçerseniz adamınız yavaş yavaş zehirlenerek ölür. Hemen masanın yanındaki içi ateş korları ile dolu olan kabı alın ve geri dönün. Tekrar tahta iskelelerin bulunduğu ekrana gelin. Bu kez amacınız gene iskelelerin üzerinden atlayarak karşı taraftaki lavların aktığı yere ulaşmak. Eğer lavların aktığı deliğe varabilirseniz elinize anahtar kalıbını alın ve eğilin. Artık elinizde bir anahtar olması lazım. Ateşten oluşan yaratığı öldürdüğünüz ekrana geri dönün ve armaklıklardan geçerek beşinci levele geçin.

5. Level: Beşinci bölüme başladığınızda hemen solunuzdaki kafayı alın. Bu bir mumyanın kafası. Kafayı tekrar yerine koymalısınız. Bunun için bir-iki iksir bulmalısınız. Bu iksirlerin biri kırmızı olup kandan yapılmış, diğeri ise yeşil ve garip bir maddeden. Ekranların birinde sağ üst köşeden peynir almalısınız. Ekranların birinde bir delik dikkatinizi çekmiştir herhalde. Bu delik bir fare deliğidir. Elinize peyniri alarak deliğin önünde eğilin. Böylece peyniri fareye vermiş olursunuz. Fare de karşılığında son bölümde bulunan gerçek düşmanınızı öldürebileceğiniz tek silah olan kılıcı size veriyor. Ekranlardan birinde bulacağınız kanca ile bir çıkıntıdan aşağı inmeniz gerekiyor. Aşağı indikten sonra diğer ekrana geçerek kırmızı iksiri alın ve yukarı çıkın. Yeşil iksiri ve scrool'u da (çok kolay yerlerde) bulduktan sonra kopuk başlı mumyanın bulunduğu ekrana gelebilirsini. Elinize kopuk başı alın ve mumyanın önünde eğilin. Böylece mumya başına kavuşacaktır. Artık burayı da terkedebilirsiniz. Yıkık bir köprünün bulunduğu ekrana gelin ve karşıya atlayın. Diğer akrana geldiğinizde beşince levelin canavarı ile döğüşmeniz gerekiyor. Bu koca devi de yokettikten sonra son ve en tehlikeli levele geçebilirsiniz. Artık buradan sonra kendi başınasınız. Bu bölümü geçmek için oldukça uğraşacaksınız, fakat zaten başka türlü de zevki çıkmıyor. Bu sebeple bu bölümü anlatmıyorum. Başka oyunlarda tekrar görüşmek üzere, hoşçakalın.

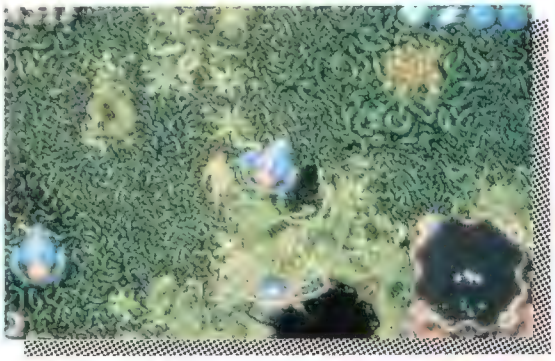
Amnios

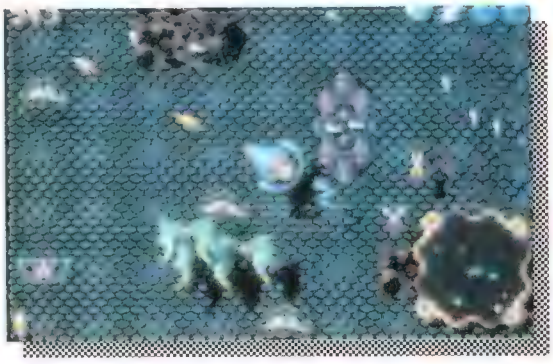
Bülent Oruç

Birisi, aniden gelip size Psygnosis dese aklınıza ne gelir, daha doğrusu neler gelir? Neler gelmez ki abi, Psygnosis başlıbaşına bir olay, bir kavram, insanı uçuruyor resmen, diyenler bence doğru cevap vermişlerdir. Ben Psygnosis'in introlarını yapanların hayal gücüne tapıyorum. Nereden de bulursunuz o yaratıkları, abi uçurursunuz yani, helal size. Her introyu seyrettikten sonra, kendi kendime diyorum ki, abi bunun sonu bu, bir dahaki sefere kesin beni şaşırtamayacaklar, beni kendimden geçiremeyecekler, tamam bu iş, buraya kadar. Ama gel gör ki hiç de öyle olmuyor, bir sonraki intro beni zevk ve heyecan denizi içinde boğulmaya mahkûm ediyor. Her neyse, intro hakkında bu kadar muhabbet yeter, aslında bence yetmez de ama neyse, umarım oyunu oynamadan önce benimle aynı duyguları paylaşacak ve de yukarıdaki garip kelime çorbasının sebebini anlayacaksınız. Ben Psygnosis'ten bunların devamını bekliyorum, oyunlarını oynamasak bile, oynayıp fazla zevk almasak bile herhalde o introlardan tat aldıktan sonra onlardan bizleri mahrum etmek hiç kimsenin hakkı değildir abi. Bu arada Psygnosis'in son oyununun adı Amnios ve bu güzel shoot'em'up, fazla etkileyici olmamasına rağmen gene de oynanabiliyor. Oyunun hakkında daha fazla bilgi almak isteyenler bizi izlemeye devam etsinler.

Uzaylılar dünyayı işgal etmişler, insanlar öldürülmüş, hava savunma sistemlerimiz yok edilmiş, başkanın kızı kaçırılmış, kıyamet gittikçe yaklaşıyor, sonumuz çok kötü, bu ya da bunun gibi şeyler, yani ayrıntılar pek farketmiyor aslında ve sonuç olarak bu ve bunun gibi oyunlarda oyuncuya yüklenen klasik görev tabii bu oyunda da değişmiyor. Yukarıdaki sebeplerin bazılarından ve yazamadığımız sebeplerden dolayı iş yine bize düşüyor, uzay gemimize atlayıp etrafı pislikten temizlememiz lazım.

Oyun öncesi 'o'ya basılırsa klavyeden hareketler yeniden tanımlanıyor, ve böylece istenilen tuşlarla klavyeden oynanabiliyor. Eğer ateşe basılırsa doğrudan oyun bölümüne geçiliyor. Uzay gemimiz döne döne hareket ediyor, tabii bu arada hedefleri tutturmak kolay olmuyor. Ama istenilen yerleri kolay vuramazken bu arada farkında olmadan değişik düşman hedefleri vuruluyor, doğal olarak bu bir deza-





Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★

vantaj olmuyor. Ayrıca silah değiştirme avantajımız da var. Options bölümünde 'change weapon' ve 'weapon use' bölümlerinden bunu görebilirsiniz. Level sonlarında baba canavarları hallettikçe bir level ileri geçeceksiniz. Size ufak bir tavsiye, yanınızda kalem kâğıt hazır bulunsun, niye mi, tabii ki level kodlarını kaydetmek için.

Oyunu oynadığım kısa süre içinde iki level geçtim, ama kodları kaydetmedim, zaten bu level'ları geçmek sizler için de çocuk oyuncağı olacaktır. Benim yaptığım tek iş deliler gibi hareket ederek oraya buraya hareket etmekti. Böyle oynanarak iki level geçildiğine göre iyi bir oyuncu çok daha iyisini kısa sürede başaracaktır.

Oyun hakkında genel izlenimlerim bunlar, yani oyun kendi türündeki oyunlardan pek büyük farklılık göstermiyor, ne onlardan aşağı kalıyor, ne de helal olsun baba, oyun yapmışlar, dedirtebiliyor. Ama uzun uzun bahsettiğim gibi intro mükemmel bir Psygnosis klasiği. Sırf

bu yüzden herkes tarafından alınabilecek bir oyun; yani bu tür oyunlardan hoşlananlara zaten zevk verecek, bu türden zevk almayanlar ise bence intro'yu ağızları açık olarak izleyecekler ve böylece belki de oyundan zevk alacaklar, bence denenmeye değer.

Logical

Sinan Güngör

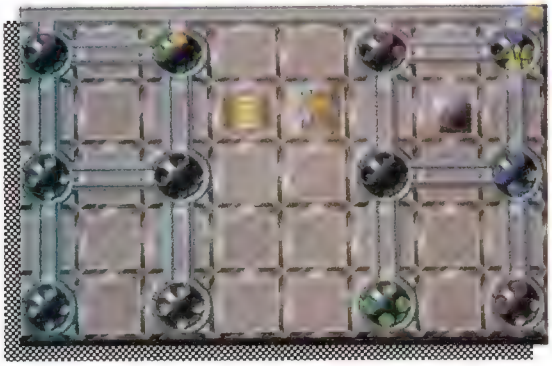
Zeka oyunlarının ülkemizde sahip olduğu oynama zevkine kolay kolay kimse bir şey diyemez. Bu oyanların bünyelerinde bulundurduğu çekicilik ve gizem, kuşkusuz hepimizi ekran karşısına çivilemiştir. Ülkemize bu ay gelen zeka oyunları arasında en iyi özelliklere sahip olanını sizin için seçtik. Öyle tahmin ediyorum ki çoktandır gerilmemiş olan sinirleriniz bu oyun sayesinde uç noktalara dayanacak. Sözlükte Türkçe karşılığı 'mantıklı' olan LOGICAL'ı gördüğünüzde, oyunun adıyla ne kadar bağlantılı olduğunu (!) siz de farkedeceksiniz.

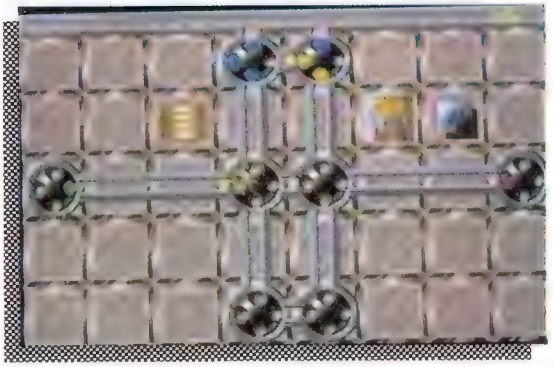
Hepiniz altı-yedi ay önce RAINBOW ART'ın piyasaya sürdüğü ve o dönemde zevkle oynanan RA adlı oyunu duymuşsunuzdur. Müthiş müziğiyle ve eski Mısır resimleriyle süslü olan oyun hepimizi fazlasıyla büyülemişti. Benzer şekillerin yok edilmesi teması üzerine kurulu olan oyun aslında konu olarak pek yenilik göstermiyordu. Ancak RA'da fark ettiğimiz bir özellik bizleri fazlasıyla sevindirdi RA'nın demin bahsettiğim başarılı grafikleri bir Türk tarafından yapılmıştı. Hakan Akbıyık tarafından

gerçekleştirilen grafiklerin başarısı gerçekten kayda değerdi. İşte yine aynı isim bu sefer LOGICAL'da rastladık. Bu oyunun grafiklerinde yine Akbıyık imzası var. Programın yine bir zeka oyunu olması bir tesadüf mü bilemiyoruz ama bildiğimiz en önemli şey LOGICAL'in gra-

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★





fiklerinin RA'yı aratmadığı. Aynı şekilleri yan yana getirme taktiği yine oyunun ana konusunu oluşturmakta. Aslına bakarsanız şekilleri demek biraz yalnız olur. Çünkü oyun boyunca yuvarlak cisimlerle meşgul olacaksınız. Sizin oyundaki ana göreviniz aynı renkteki bu yuvarlakları yan yana getirmek. Bunun nasıl olacağını dilerseniz disketimizi yüklemeye başlayarak hepbirlikte görelim..

Disket yüklenmeye başlayınca ilk olarak oyuna emeği geçenler müthiş bir grafik eşliğinde ekrana gelecek. Daha sonra oyun hakkında birtakım değişikliklerin yapılabildiği ana menüye geleceksiniz. Bu seçeneklerin sırasıyla görevlerine gelince..:

OWN SET: Level disketinizi yüklemeye yarar. Buradan Cancel yardımıyla ayrılabilirsiniz.

PASSWORD: Oyunda bulunan her bölüm bir koda sahip. İlerlediğiniz bölümlerin kodlarını alarak istediğiniz bölümden oyuna tekrar başlayabilirsiniz. Tabii bunun için de her şeyden önce kodları bir yere not etmeniz gerekecektir.

MUSIC ON: Oyunu oynarken müziğin açık mı yoksa kapalı mı olacağına buradan karar verebilirsiniz.

SOUND FX: Ses efektlerini açıp kapayabilirsiniz.

GRAPHIC SET: Bu kısım yardımıyla oyunu oynarken tablonun ne renkte olacağına karar verebilirsiniz. Hoşunuza giden bu dört renkten birini seçebilirsiniz.

START GAME: Bütün değişiklikleri tamamladıktan sonra oyuna başlamayı sağlar.

İlk bölüme girip oyuna başladığınızda dört çukurlu dört daire göreceksiniz. Bu daireleri, üstüne gelmek şartıyla mouse'un sağ butonu ile kendi etrafında çevirebilirsiniz. Ekranın sağ üst köşesinden renkli topların geldiğini göreceksiniz. Bu gelen topları uygun deliklere sokmaya çalışın. Bu daireler arasında mouse'un sol butonu ile top değişimi yapabilirsiniz. Aynı anda birkaç işi birden yapabiliyor olmanız insana tarifi mümkün olmayan bir duygu yaşatıyor. Bu da oyunun haliyle kalitesini arttırmış. Aynı renkten dört topu bir araya getirdiğinizde bir patlamayla birlikte o daire boşalacaktır. Aynı Tetris'te olduğu gibi bir sonraki geleni de ekrandan görebilirsiniz. Bu olayı ekranın ortasındaki küçük kareyi takip etmekle gerçekleştirebilirsiniz.

THE OTHER SIDE kodlu ikinci bölüme girdiğinizde daire sayısının artışı dikkatinizi hemen çekecektir. Dikkatinizi çeken ikinci nokta köşeden gelen toplarla birlikte uzayan bir siyah bant olacaktır. Size tanınan süre bu siyah bantla ifade edilecektir. Sağ taraftaki kum saati ise bölümün zamanını temsil etmekte. Zorda kaldığınız bir anda oyunu SPACE tuşuyla dondurabilirsiniz. ESC tuşu sizi oyundan çıkaracaktır. Daireler arasında karşılıklı iki topu aynı anda attığınızda çarpışmadan yer değiştiklerini göreceksiniz. Oyunda level atlamak, ancak bütün dairelerde patlama yapmakla mümkün oluyor. en son dairede de patlamayaptığınızda o bölümü aşmış olacaksınız. Patlamaları gerçekleştirirken herhangi bir sırayı takip etmeniz de gerekmiyor. İlerleyen bölümlerde belli renkleri sokmak zorunda olduğunuz daireler çıkacaktır. dolayısıyla oyun bu kısımlarda daha da zorlaşacak.

LOGICAL aslında bir zeka oyunu. Bu oyuna sabır ve dikkat öğelerinin de konulmuş olması gerçekten çok güzel. Aynı anda birkaç işi birden yapabiliyor olmanız oyuna renk katmış. Grafik ve ses özelliklerinin de sınırının uç noktalarında bulunduğu oyun öyle tahmin ediyorum ki hepinizin beğenisini toplayacaktır. Gelecek aya kadar hepiniz hoşçakalın...

Tolga Kale

Herkese merhaba! Öncelikle yeni yılınızı kutlarım. Yeni yılda yeni bir dergiye başladık. Bu tiyolar eminim size yardımcı olacaktır. Sizlerden daha fazla tiyo bekliyoruz. Şimdi sıra bu ayın tiyolarında.

SWIV

İşte oyunu bitirmenizi sağlayacak bir tiyo. Oyunu pause edin ve NCC-1701. Artık sonsuz hakkınız var.

BATTLE SQUARDON

Cheat moduna girmek için herhangi bir yerde CASTOR yazın.

LOTUS TURBO CHALLENGE

Password kutusuna TURPENTINE yazınca sonsuz zamana sahip olabilirsiniz. Yine aynı kutuya DUX yazın ve GAME'e başlayın. Gözlerinize inanamayacaksanız.

THUNDERCATS

L tuşu kademe atlıyor ve I tuşu ölümsüzlük sağlıyor.

TEST DRIVE II

Benzin almaki çin istediğiniz zaman GAS yazın. Böylece en yakın benzin istasyonuna ışınlanırsınız.

GRENLINS II

High-Score tablosuna SINATRA yazın.

SHADOW DANCER

Oyunu pause edin ve GIVE ME INFINITES yazın ve RETURN'e basın. Sonra oyunu başlatın. Artık ölümsüzsünüz.

WINGS OF FURY

Rütbenizi seçtikten sonra COLIN WAS HERE (Boşluklar dahil) yazın. Artık C ile silah değiştirebilir, F ile benzin alabilir, P ile extra hak kazanabilir, D ile düşman saldırılarını etkisiz kılabilir ve M ile sonsuz mühimmat alabilirsiniz.

ROBOCOP II

Açılış ekranında SERIALINTERFACE yazın (bir kelime). Artık oyun sırasında F9'a basarak enerjiyi doldurabilir ve F10 ile level atlayabilirsiniz.

F-29 RETALIATOR

Adınızı THE DIDY MEN olarak girin. Artık oyun sırasında ENTER tuşuna basarak inebilirsiniz.

THE LIGHT CORRIDOR

İşte level kodları
LEVEL 10: 3305
LEVEL 20: 6811
LEVEL 30: 5518
LEVEL 40: 1825
LEVEL 50: 9932

KICK OFF II

Bilgisayarın penaltı atışlarını artık rahatça kurtarabilirsiniz. Bilgisayarın oyuncusu topa doğru gelirken replay için R'ye basın. Böylece topun hangi tarafa gideceğini görebilirsiniz. Bu da size kalecinize iyi bir uçuş yaptırabilmeniz için zaman kazandırır.

DEFENDER II

Password olarak 'G O A T Y' girin (Boşluklar dahil).

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Adınızı SILLYNAM olarak girin. Artık ölümsüzsünüz.

ROTOR

İşte Password'ler:
1- GAG
2- LIP
3- SLY
4- MEN
5- AWE
6- TNT

VAXINE

Oyuna normal olarak başlayın

ve WILDEBEESTE yazın.
F1 - Bir level ileri
F2 - Bir level geri
F3 - 10 level ileri
F10 - Bir level ileri ve bonus

THE POWER

LEVEL CODE
2 LEVEL2
3 VISUAL
4 COWBOY
5 URGENT
6 OOPSUP
7 TOPTEN
8 D14DH7
9 ASDFGH
10 SOLONG
11 SURFIN
12 RACKET
13 BULLIT
14 QRAZZY
15 36F6FR
16 UNLINK
17 PIXELL
18 EUROPE
19 NEWTON
20 FREEZE
21 LAUNCH
22 M7MS49
23 GALVAN
24 KLOWWM
25 INDIGO
26 JINGLE
27 JOGGER
28 INSIDE
29 5P25PS
30 KNIGHT
31 HINOON
32 NOBODY
33 GOODIE
34 OQZAYB
35 ELTRIC
36 187293
37 QROVVY
38 DOUBLE
39 ROLLER
40 CLOSET
41 SLOWLY
42 BISNEZ
43 124816
44 TARGET
45 ANZING
46 VOHDOH
47 Z97531
48 WOODIS
49 Y2X3W5
50 XUQZOX

MEAN STREETS

Scientist'lerin evi	NAV Kodları
Carl Linsky	466046634675
Cal Davis	3720
Sam Jones	0021
John Klaus	7012
Larry Hammond	4935
Ron Morgan	199864701710
Greg Cale	4753/8911/1700
Bosworth Clark	9932

Çeşitli renkteki kartların password'larını da bilmelisiniz.

Password	Renk	NAV Kodu
Bishop	Mavi	4675
Rook	Siyah	5194
Knight	Pembe	8911
Pawn	Yeşil	7012
Checkmate	Portakal	3720
King	Gri	5037
Queen	Sarı	0021
Stalmate	Kırmızı	6470

Bu kişiler size pek çok yararlı bilgi verebilir.

İsim	NAV Kodu
Bazil Mallory	2713
Tom Griffith	4590
Steve Clements	4680
Jonny Fletcher	5170
Ron Meat	4525
Peter Dull	4674
Bash Dagot	4657
J St Gideon	3891
Arnold Dveed	4610
Jim Slade	4927
Sandra Lawson	4599
Sylvia Linsky	4421
Wanda Peck	4621
Robert Knott	0132
Smiley Monroe	3615
Aaron Sternwood	0439
Delore Lightbody	4920
Della Lang	2111
Lola Lovetoy	46034605
Frank Schimming	4650

Buraları kontrol ederseniz iyi olur.

Yer	NAW Kodu
Bug Surf Hotel	6162
Law and Order HQ	5037
The University	4663

Eğer sekiz kartı da bulduysanız Main Computer'a gidin (Gideon Complex, NAV Kodu: 4550). İçeri girdiğiniz anda sizi tutuklayacaklardır. Ocağın önüne geldiğinizde maskeyi panelden alın ve ocağı uzaktan kumandayla çalıştırın. İçeri bir robot girecek ve ocağı kapatacaktır. Bu arada açık olan kapıdan çıkıp gidin. Şimdi main computer odasında olmalısınız.

Artık bütün yapacağınız kartları bilgisayara sokmak ve passwordleri girmek (1 dakikada). Yazdıktan sonra arkanıza yaslanın ve rahatlayın (Eğer sandalyenizin arkası yoksa sakın yaslanmayın), çünkü artık dünyayı kurtardınız.

Evet bu aylık da bu kadar. Yeni yılda hepinize iyi oyunlar dilerim.

Bu bilgisayarınız.

Bu da dergisi:

AMIGA Dergisi!

Amigacıların beklenen dergisi Amiga Dergisi çıktı.

Amiga'yla ilgili her şey artık Amiga Dergisi'nde.

Program açıklamaları, oyun tanıtımları, ipuçları, bilimsel yazılar, hoş sürprizler Amiga Dergisi'nde.

Derginiz Amiga Dergisi'ni bayilerde ve Teleteknik Yetkili Satıcıları'nda arayın. Ya da abone olun, evinize gelsin.

COMMODORE AMIGA
AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ

Teleteknik

Amiga Dergisi'ne abone olmak için 252 50 33 (6 hat) numaralı telefona ya da Rıhtım Cad. No:207 80030 Karaköy/İstanbul adresine başvurabilirsiniz.

KINETIX®

ŞİMDİ SIRA SENDE!

GÖSTER ENERJİNİ

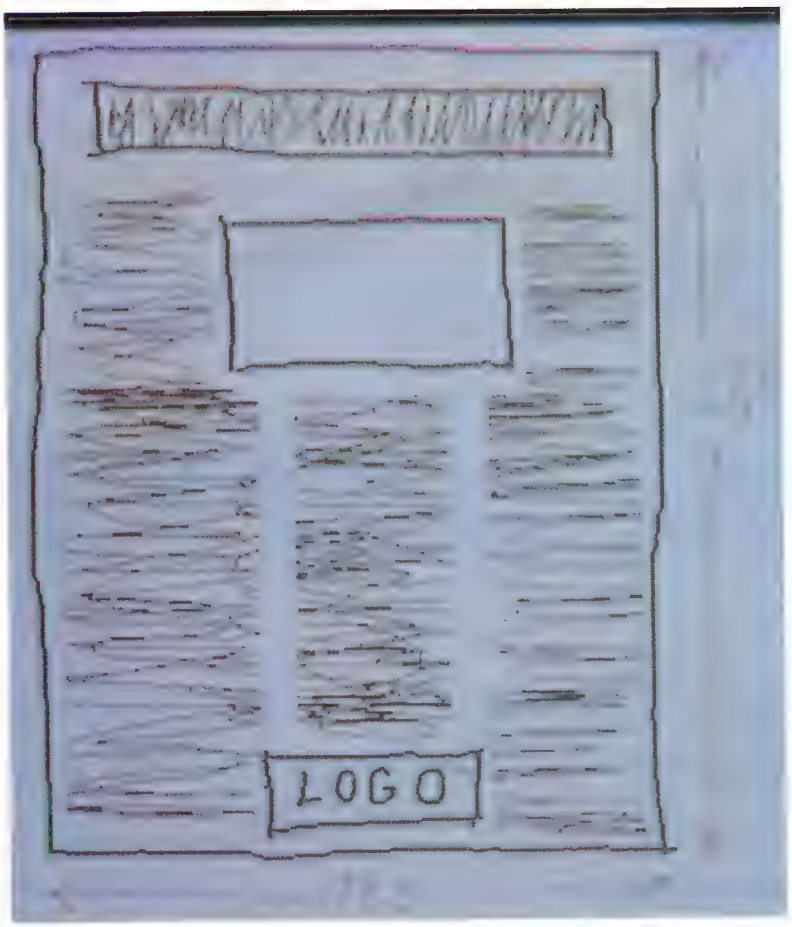
Argo

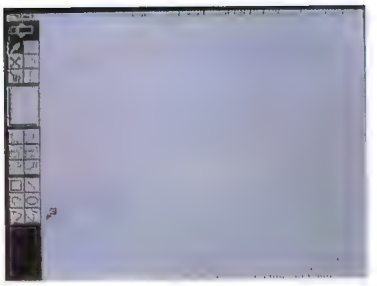
İş:

Dört sayfalık yarısı renkli bir tanıtım broşürü.

Kullanılacak Elemanlar:

AMIGA 2000
Word-Perfect,
DeLuxePaint,
ProfessionalPage,
QMS810 Laser Printer.





Her ne kadar bilgisayar kullanmaya alışık olsak da yine elle eskiz yapmak vazgeçemediğimiz bir uygulama. Sipariş veren firmanın yazısı ve talepleri doğrultusunda genel sayfa planlarımızı eskiz halinde tasarlamak bize yapacağımız işlemlerde kolaylık sağlayacak.

Sayfalardaki resim ve yazı dağılımı kabaca saptandıktan sonra, taslak halinde sayfaları çizmemiz gerekiyor. Bunun için istersek yine bir AMIGA programı, DeLuxePaint'i kullanabiliriz.

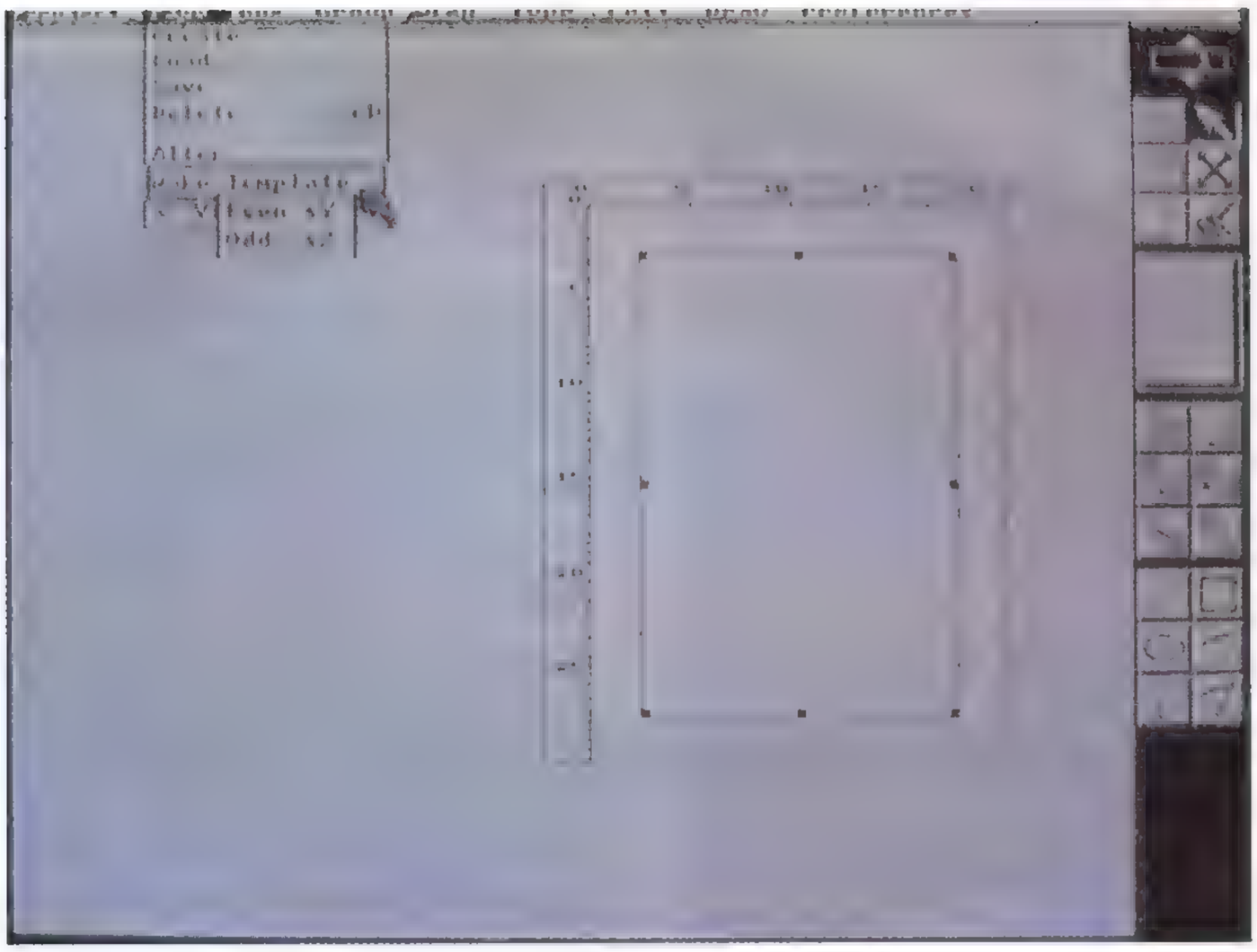
İşte taslağımız da hazır. Şimdi sıra PPage kullanmaya geldi. Sayfamızın ebatları, 19.5 x 27 cm. Dört adet aynı sayfadan kullanacağımız için öncelikle bir **kalıp** (template) hazırlamalıyız. Bunun için **sayfa** (Page) menüsünden **hazır sayfa** (default page) seçeneğini işaretleriz. Çıkan kutuda sayfa ebatlarımızı yazmamız gerekli. Yazılacak yeri hemen bulacağınıza eminim. Sayfa ebatlarını girdikten sonra OK kutucuğuna basarak sayfamızı yaratalım.

Ooops... Yine atladık. Yazılarımızı üç sutun içine yerleştirecektik. Tekrar aynı sayfaya dönmek için yine **sayfa** menüsünden **değiştir** şıkkına gelip **aktif**'i işaretleyin. Yaptığınız sayfanın ölçüleri yeniden ekranda bir kutu olarak belirecek.

Hazır bu kutu ekranda belirmişken sağ-sol, üst alt paylarını (margin) da belirleyin. Bu arada bu kutuyu yeniden niçin açtığınızı da unutmayın. Kutunun en altına yakın **kolon** (Columns) yazan kutunun üstüne gidip oradaki 0 rakamını silip yerine 3 yazın. Sonra bir kez daha **tamam** kutusuna basın. Sayfalar açılacak ancak sütunlarınızı göremeyeceksiniz. Sütunları görebilmek için Ppage'de yazı yazma ucunu alıp Ctrl tuşuna basarak sayfa üzerinde, sütunların açılması gereken yerlerde üç kez kliklememiz lazım. Şimdi sütunlarımızı görebiliyoruz. Açılan sütunları istediğimiz gibi yerleştirelim (aralarında yeterince boşluk kalmasına dikkat ederek). Artık kalıp sayfamız tamam.

Şimdi **sayfa** menüsüne geri döneceğiz. Oradan **kalıp yap** menüsüne gidip yapacağınız işe göre tek ya da çift sayfa kalıbını seçelim. Bu işlemden sonra yaptığımız sayfa bir kalıp haline gelir.

Bundan sonra yapacağımız işlem bu kalıbı kaydetmek olmalı. Yine **sayfa** (page) menüsünden **kaydet** şıkkının üzerine gidip, açılan kutudan tek sayfa kalıbını işa-



retleyelim. Nereye kaydedeceğimizi ve ismini belirledikten sonra yine **tamam** tuşuna basarak kalıbımızı kaydedelim.

İsterseniz biraz tek (odd) sayfa/çift (even) sayfa kalıbı lafları üzerinde duralım. Genel olarak bakıldığında, özellikle kitaplarda tek sayfaların yazı yerleşiminin ve sayfa numarası yerlerinin çift sayfalardan farklı olduğu gözlenir. Bu nedenle tek ve çift sayfalar için ayrı ayrı kalıp hazırlamak gerekir. Program böyle uygulamalar için bu kolaylığı hazır halde sunuyor.

İŞE BAŞLAYALIM

İşimiz dört sayfalık bir broşür hazırlamaktı. Şimdi sayfa menüsünden, **yükle** seçeneğinden tek sayfa kalıbını işaretleyelim. Çıkan

kutuda isim yerine kaydederken verdiğimiz ismi yazalım ve kalıbımızı yükleyelim. Kalıbımız yüklenince sayfamızı hemen göremeyeceğiz. Çünkü yüklenen bir kalıptır ve biz bu kalıptan sayfa yaratırken yararlanacağız. Bu işlem için yine sayfa menüsünden **oluştur** seçeneğini işaretleyelim. Çıkan pencereden **tek sayfa kalıbından** şıkkını seçelim yapacağımız işleme göre kutuları birbirine bağlayabiliriz (bağlanan kutularda birinci kutuya sığmayan yazı otomatik olarak ikinci kutuya geçer. Özellikle uzun yazılar kullanıldığında çok işe yarayan bir işlemdir bu.) ya da ayrı tutabiliriz. İşimizde kullanacağımız

yazılar... İşte en önemli şeyi unuttuk! Bilgisayara yazıları geçmeyi. Yazılarımızı bilgisayara aktarmalıyız ki kullanabilelim.

Bu işlem için PPage'in tanıyabileceği kelime işlem programlarından birini kullanabiliriz. Bu programların başında Transcript geliyor. Bu program da PPage'i yazan firmanın bir başka ürünü. Bu yüzden PPage ile oldukça uyumlu. Yine PPage 2.0'ın içinde yer alan Article Editör'ü yazılarınızı yazmakta kullanabilirsiniz. Bunların dışında WordPerfect, Scribble, TextCraft programları da kullanabileceğiniz kelime işlemciler arasında yer alıyor.

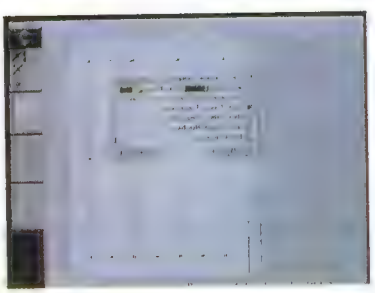
zırlanacak dört sayfalık bir tanıtım broşürü idi. İşi veren kuruluş, TAŞPLAK MÜZİK, müzik aletleri ve kompakt disk satan bir mağaza işletiyor. Bu sebeple broşürün kapağında en yeni ürünleri olan CD player tanıtılacak. İç sayfalarda ise yarımşar sayfa halinde ellerindeki diğer CD player'ların, kaset çaların ve amfilerin tanıtımı yapılacak. Üçüncü sayfanın son yarısında ise mağazanın yeni tarif edilecek ve kampanya koşulları yazılacak. Arka kapakta da yine mağazada satılan kompakt disklerden resimli örnekler verilecek ve kısa bir liste yazılacak.

Kullanacağımız yazıları, bu programlardan birini kullanıp (örneğin WordPerfect) yazalım ve kaydedelim. Şimdi sayfaları hazırlamaya tekrar dönebiliriz.

İşimizde kullanacağımız yazılar ayrı ayrı küçük parçalar halinde. Bu yüzden kutuların birbirine bağlı olması gerekmiyor. Bu nedenle bu şıkka ilişkin kutuyu aktif olmaktan çıkaralım. Ayrıca resim ve şirket logosu kullanacağımızdan kutuların kilitli olmaması lazım. Bu sorunu da çözdükten sonra kaç adet sayfa istediğimizi belirtip, tamam kutusuna klikleyelim.

Elimizde istediğimiz gibi değerlendirebileceğimiz dört sayfamız var artık.

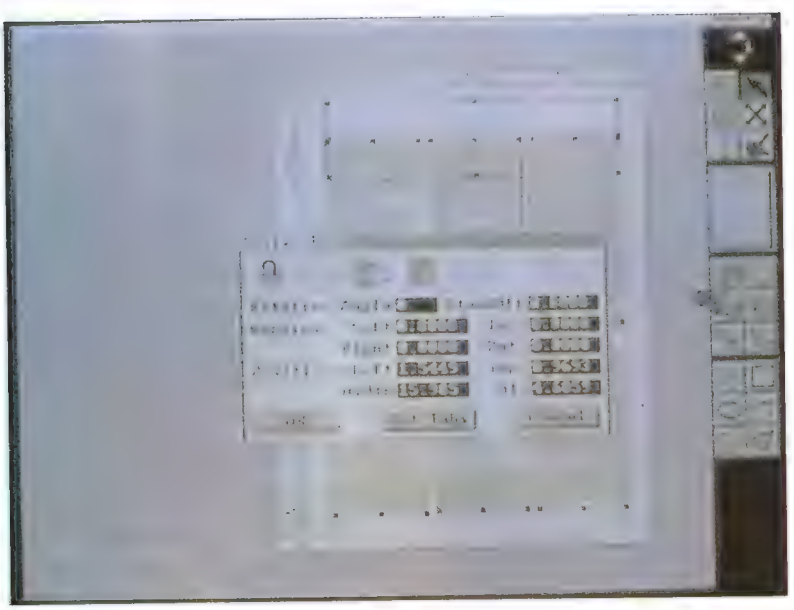
Verilen işe son bir kez göz atalım. Bizden istenen kapak ve arka sayfası renkli olmak üzere ha-



SAYFA ÇİZMEK

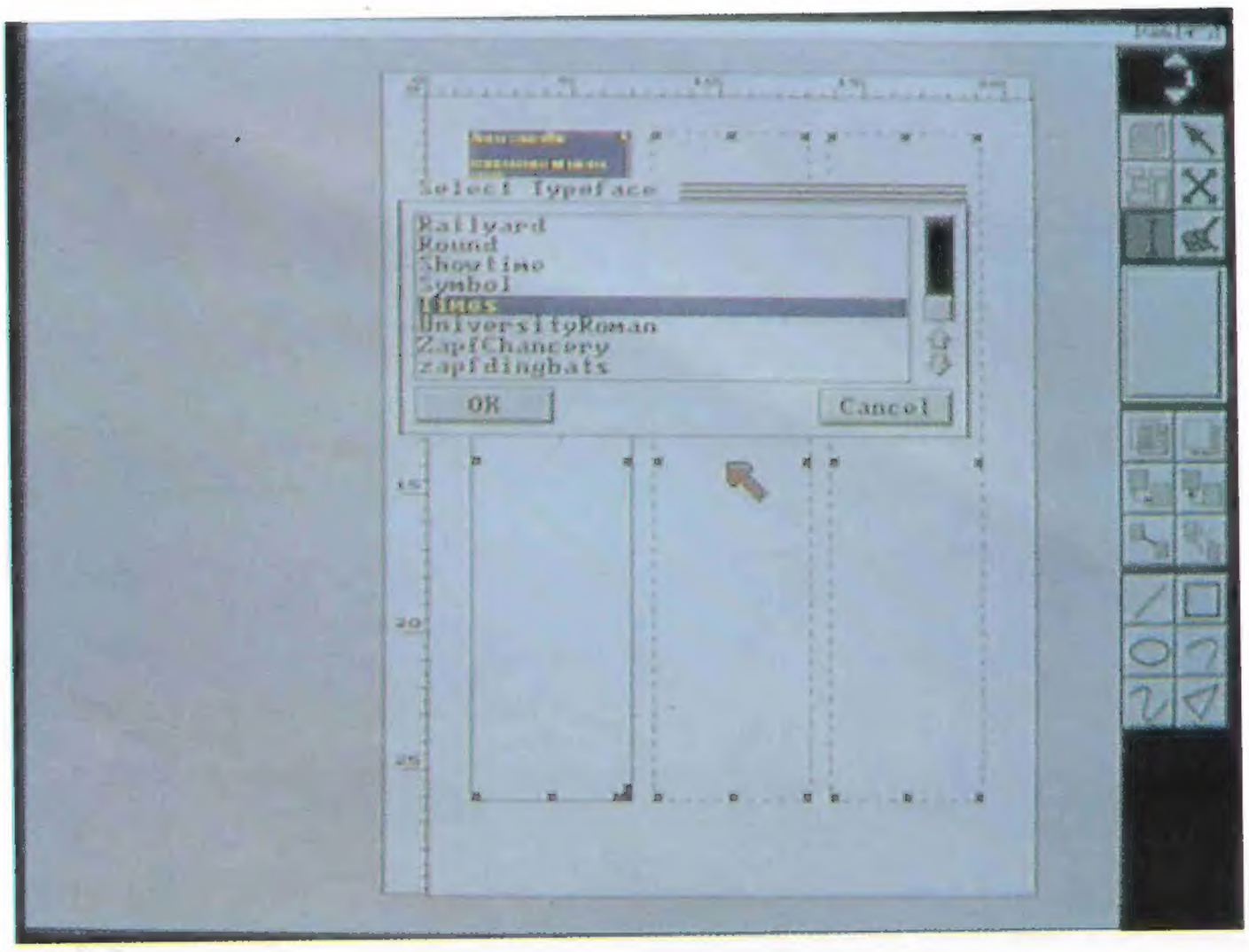
Yanlış anlaşılmasın, amacımız grafikerlik dersi vermek değil. Her şeyden önce bilgimiz ve görgümüz bu konuda yeterli değil. Ama elimizde bir iş var ve biz bunu olabilecek en iyi biçimde yapmak istiyoruz. Bu yüzden işlemlerimize başlamadan bir eskiz yapmıştık. Şimdi bu eskizimize sadık kalarak resim ve yazılarımızı yerleştirelim.

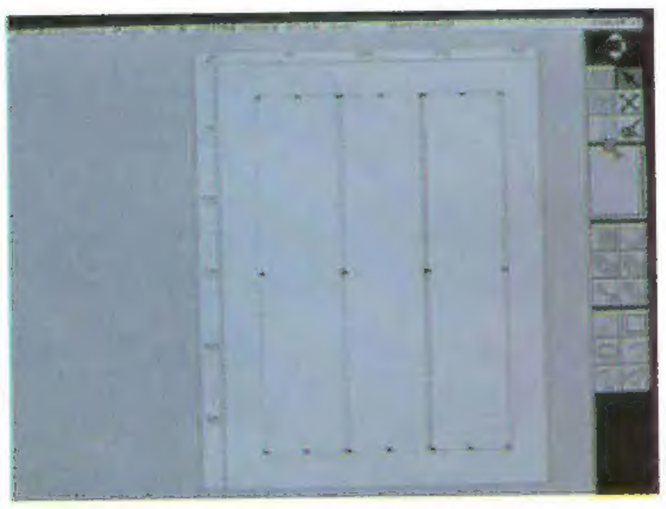
İlk işlem olarak ekranın en sağındaki tepe menüsü olan **tercihler** (preferences) menüsünden text format seçeneğinden yazımızın WordPerfect'le yazıldığını işaretleyelim (tabiî başka bir program



kullanmadıysak). Böylece PPage yazımızı doğru olarak kutularına aktaracaktır.

İkinci işimiz ilk yazının gireceği kutuyu işaretlemek olacak. Bunun için yazı yazma ucunu alıp yazının gireceği kutuya kliklemek yeterli. Kutunun aktif hale geldiğini göreceksiniz. Şimdi yapılacak iş en soldaki tepe menüsüne gidip **al** (import) seçeneğinden **yazı**'yı (text) işaretlemek. Ekranda bir kutu açılacak ve nereden hangi isimdeki WordPerfect yazısının alınacağı sorulacak. Kaydettiğimiz sürücüyü ve yazının ismini girip tamam kutucuğuna bir klik yapmamız gerekiyor. Son olarak **düzen-**

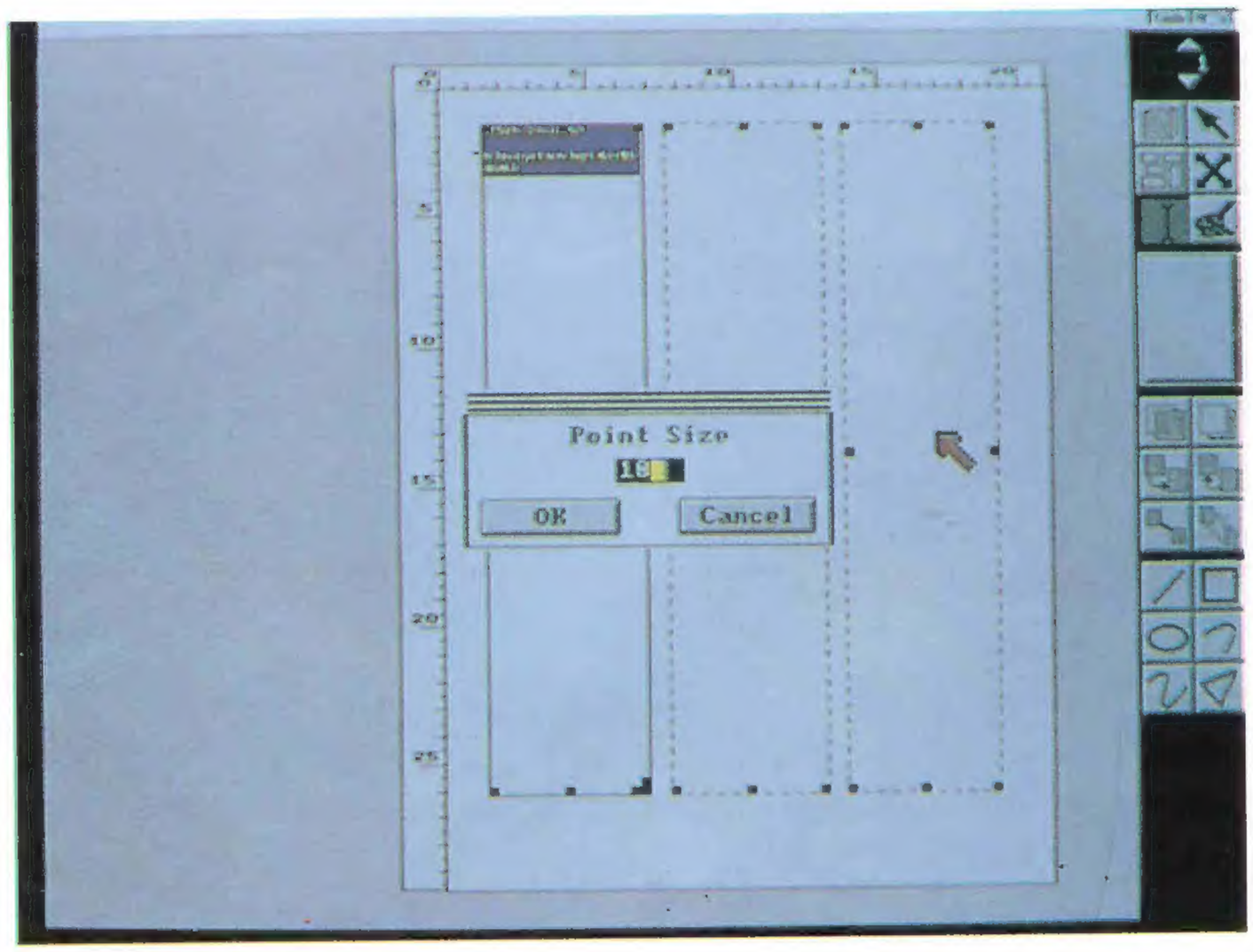


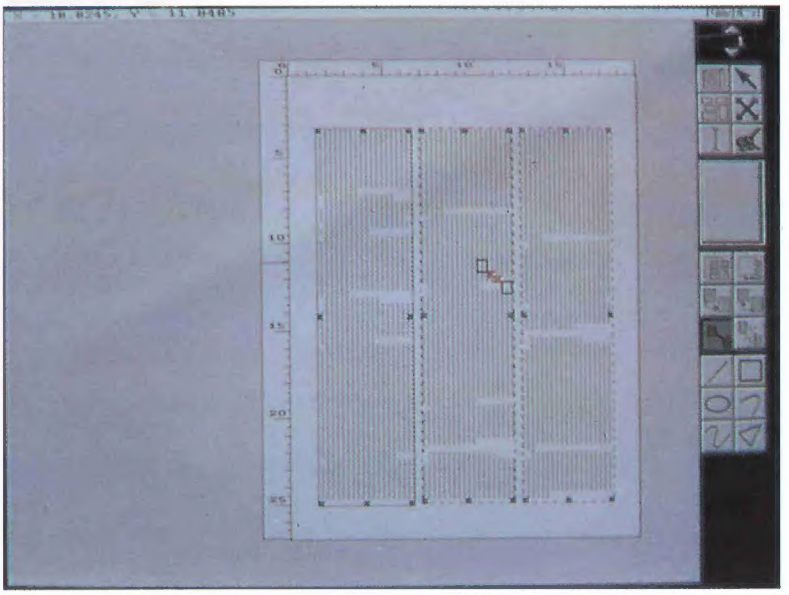


le (edit) menüsünden **yapıştır** (paste) komutunu seçerek yazımızı kutusuna yerleştiririz. Ya da kolay yolu seçip F1 tuşunu da kullanabiliriz.

Hatırlarsanız sayfamızı kalıptan çoğaltırken kutuları ayrı tutmuştuk. İlk sayfadaki yazımızın ilk kutuya sığmadığını kutunun alt sağ köşesinde beliren bir işaretten anlayabiliriz. Şimdi yazımızın geri kalanını da görmek için ilk kutuyu ikincisine bağlamamız gerekiyor. Bunun için ekranın sağındaki ikon menülerden birbirine çapraz bir çizgiyle bağlı iki kutuyu gösteren ikonu seçeriz. Artık elimizde tamamen ikona benzer bir pointırımız var. Bununla ikinci kutuyu işaretleyelim. İkinci kutu aktif hale geldi ve işte yazımızın devamı da gözüktü. Aynı işlemi üçüncü kutu için de yapalım. Yazılarımız yerine yerleşti. Aynı sayfaya bir başlık, bir resim ve firmanın logosuyla ismini koymamız lazım. Eskizdeki biçime uygun olarak bunlara ait kutuları çizelim. Kutu çizmek için ikon menüsündeki en üst kutuyu seçmeliyiz. Kutularımızı çizdikten sonra ölçülerin ve yerleşim yerlerinin tam olması için tepe menülerinden kutu menüsüne gidelim ve oradan **değiştir** (alter) aktif olanı (current) şıkkını seçelim.

Belirecek kutuda kutumuzun sağdan ve yukarıdan aldığı pozisyon sayısal değerlerle ifade edilecektir. Ayrıca kutumuzun eni ve boyu verilecektir. Ayrıca kutumu-



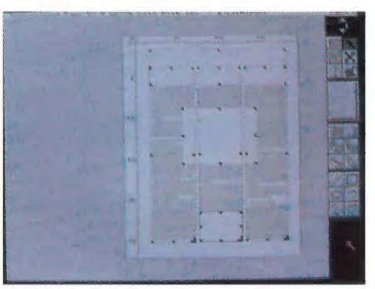


zun eni ve boyu verilecektir. Bu rakamları bu kutunun üzerinde değiştirerek, istediğimiz ölçülere ulaşabiliriz.

Bu menüde yapmamız gereken bir ikinci iş daha var. Kutunun üzerinde bir dizi (dört adet) ikon komut olduğunu görmüşsünüzdür. Bunlardan üçüncüsü bir yazının üzerinde bir zarf göstermektedir. Bu ikona bütün kutularımız için bir kez basmamız ve o zarfı belirgin hale getirmemiz lazım. Bu sayede yazılarımız başlık, logo ve resim kutularının etrafından dolaşacaktır.

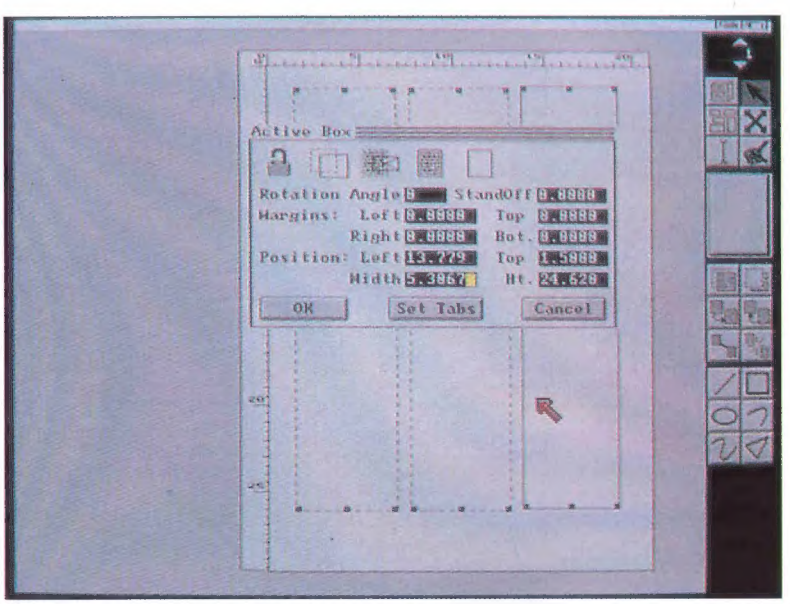
Eyvah.. Şimdi de yazılarımız var olan kutulara sığmadı. Oysa bütün yazının birinci sayfada yeralması lazım.

Burada punto (boysize) kavramından söz etmenin zamanı geldi. Punto yayıncılıkla ilgilenenlerin karakter boyları için kullandıkları ölçü birimidir. PPage alınan yazıyı kutuya yapıştırırken 12 punto karakterler kullanır. Ancak 12 punto özellikle uzun yazılarda gereksiz bir büyüklüktür. Bu nedenle yazımızı 10 punto -ki yeterli bir büyüklüktür- olarak yeniden düzenleyebiliriz. Bunun için düzenle (edit) menüsünden **hepsini seç** (select all) şıkkını seçelim. Bunu yaparken yazı yazma ucunun elimizde olmasına dikkat etmeliyiz. Daha sonra **yazı** (type) tepe menüsüne gidip oradan **boy** (size) menüsünü seçmeliyiz. Gelen kutucukta 12'nin yerine 10 yazmak



çok kolay. İşte şimdi yazımız sığdı.

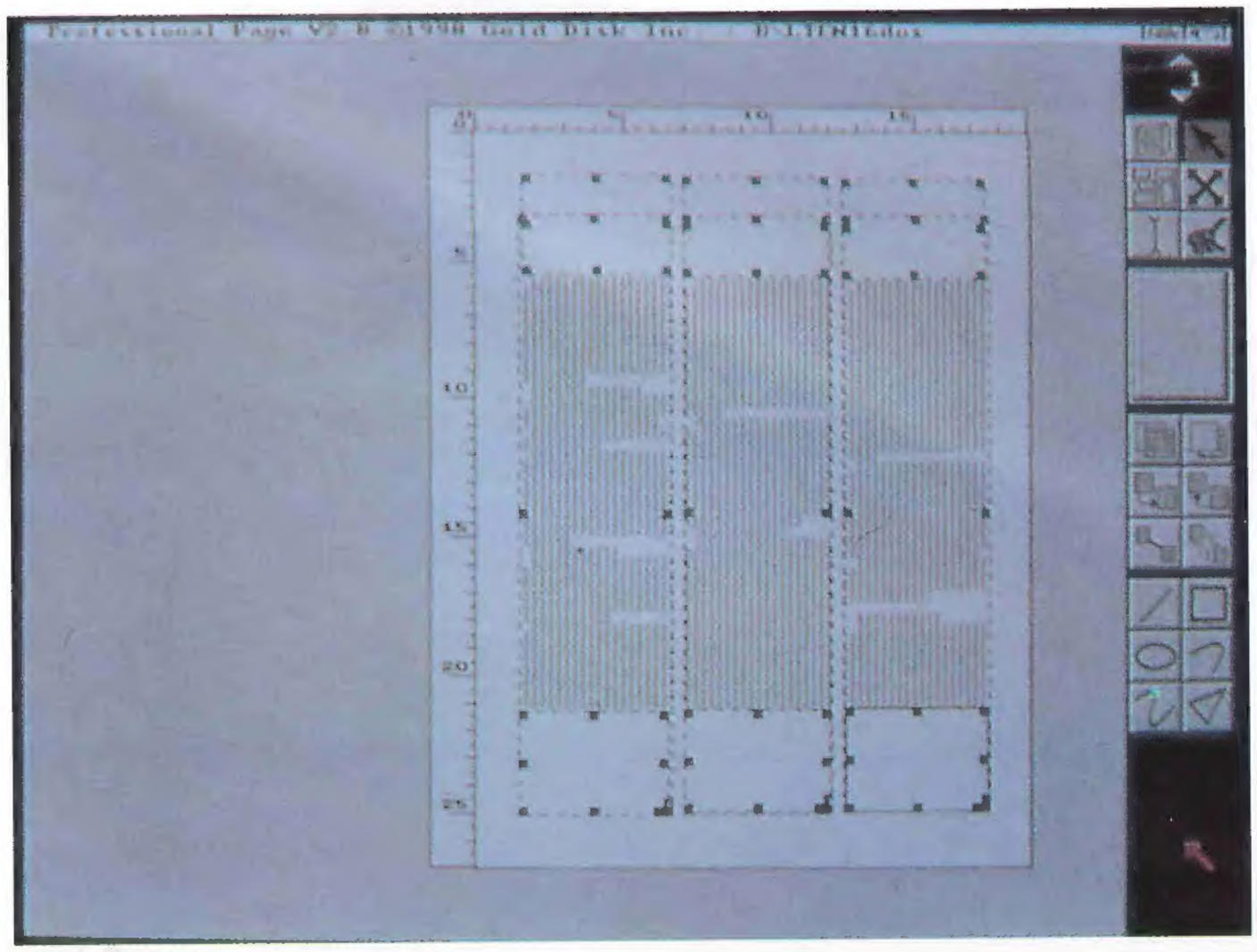
Punto'nun yanısıra yazı karakterlerinden de bahsetmemiz gerekiyor. PPage içinde Postcript dilinde yazılmış 15 karakterlik bir set var. Bu karakterlerin her biri değişik özellikler taşıyor. Ancak biz burada temel iki özellik üzerinde duracağız. Tırnaklı karakterler ve tırnaksız karakterler. Tırnaklı karakterler (serifli olarak da bilinir). Times, NewCentury gibi karakterlerdir, tırnaksız karakterler ise Helvetica, AvantGarde gibi karakterlerdir. Genel olarak tırnaklı karakterlerin daha kolay okundukları bilinir. Buna karşılık tırnaksız karakterler daha dikkat çekicidir. İşte bu

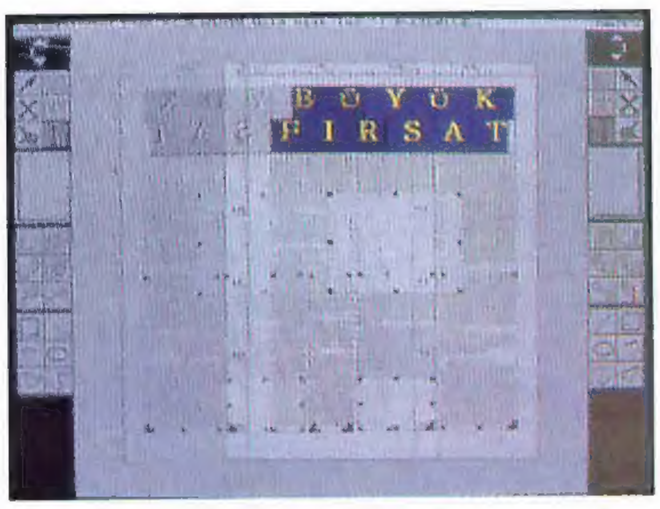


nedenle başlığımızı tırnaksız bir karakterle yapmamız ve yazının bütününün tırnaklı karakterlerle olması daha doğru olacaktır.

Artık sıra başlığımızın atılmasında. Başlık doğal olarak daha büyük bir puntoda atılmalıdır. Kutumuz ve içinde yazacaklar belirli olduğuna göre, deneyerek kutuya sığacak en büyük puntoyu bulabiliriz.

Birinci sayfamız ve son sayfamız renkli olacaktı. Onun için doğrudan son sayfaya geçmek ve kolay olan (hemen hemen yukarıda anlatılanlarla gerçekleştirilebilecek) iki siyah beyaz sayfayı sona bırakmak daha doğru olacak.





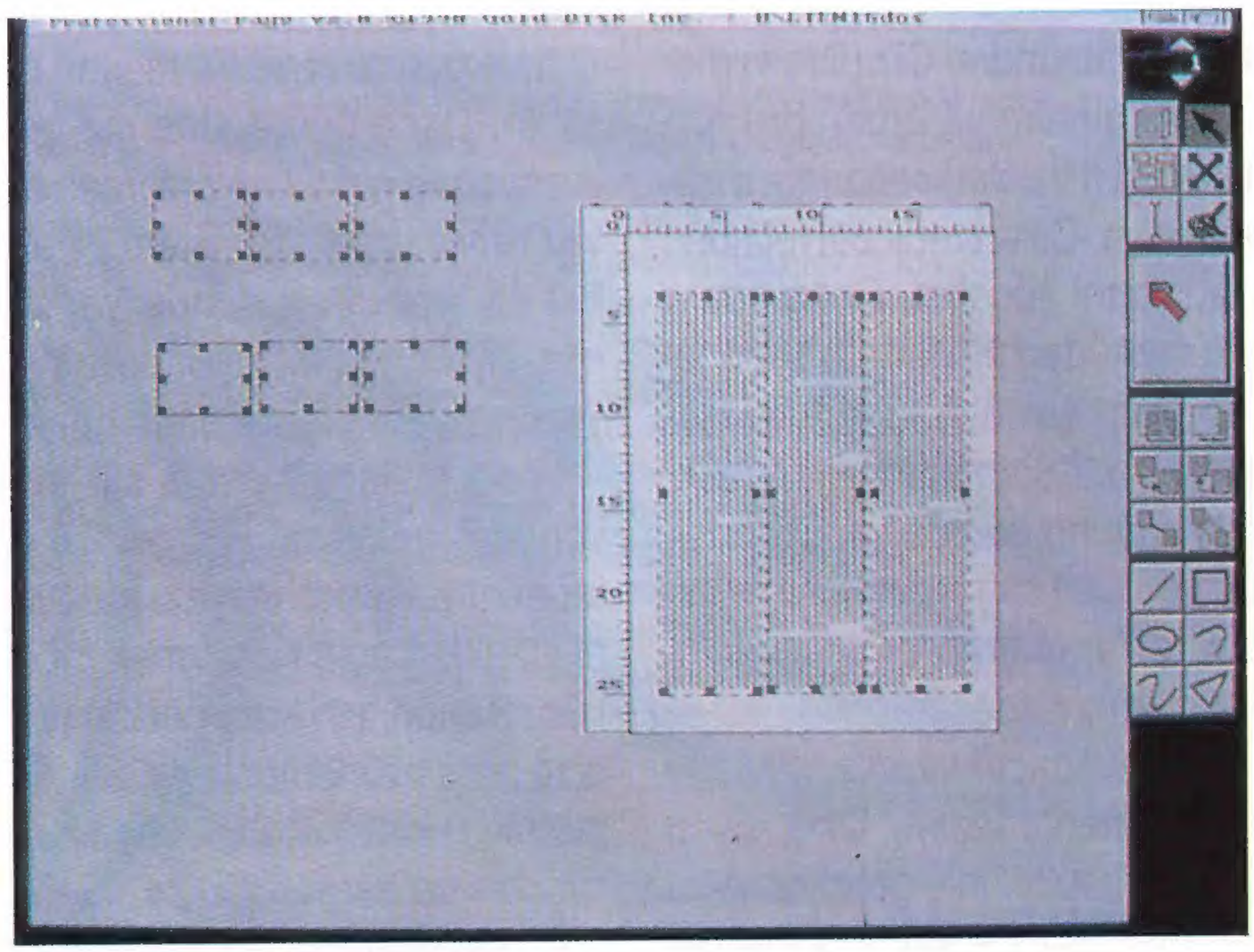
Son sayfamızda kullanacağımız altı adet küçük resim var. Yine genel bir uzun yazımız ve bir de firmanın adresini koymamız gereken bir kutu son sayfada yer alacak. Yazımızı yerleştirdikten sonra kutularımızı ilk sayfada olduğu gibi eskize uyarak yerleştiriyoruz. Yazımızın puntosunu ayarladıktan sonra, listeyi belirgin hale getirmek için ikon menüsünden seçeceğimiz alttaki kutu ile çerçeve atıyoruz.

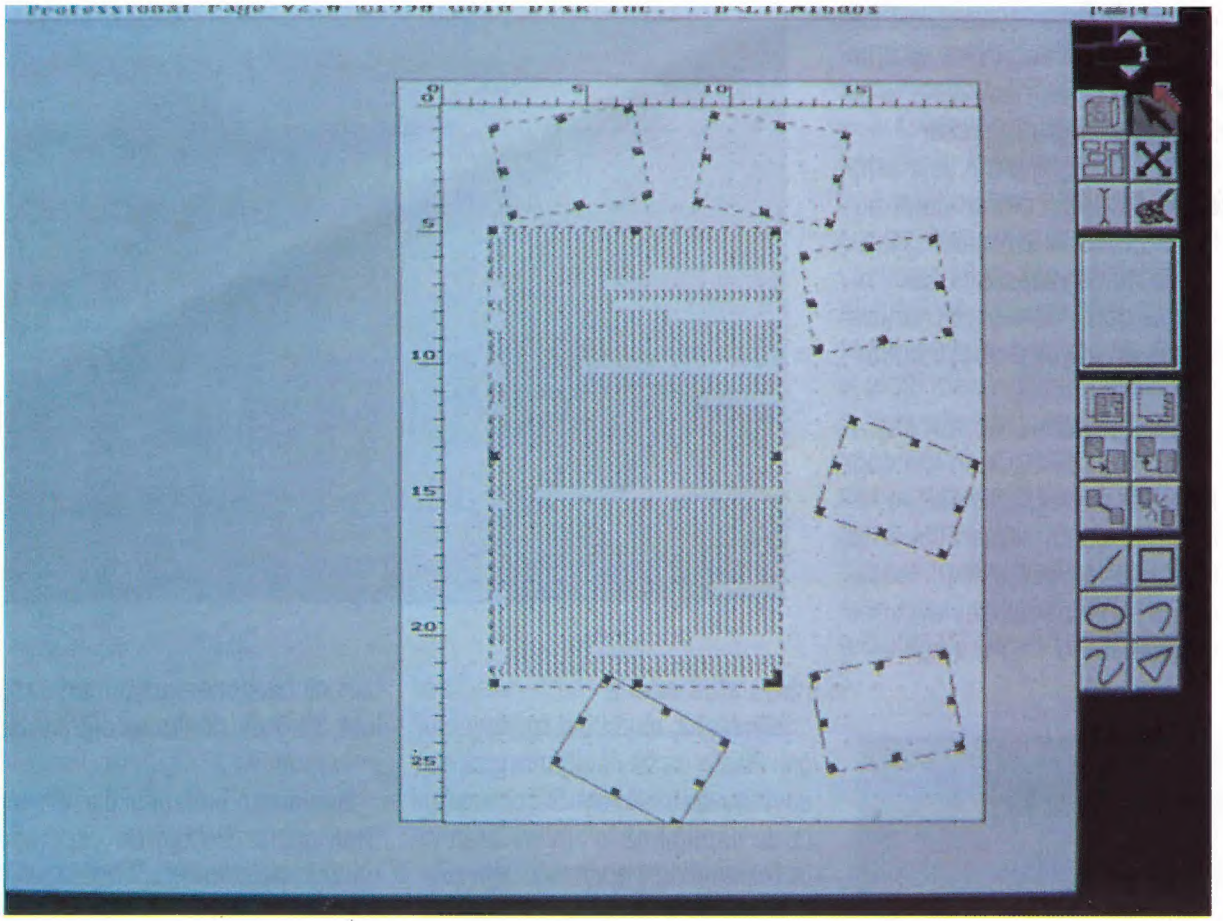
Arka sayfada son yapacağımız iş, firmanın adresini yerleştirmek. Bunun için ön sayfada logo yerleştirdiğimiz yerin tam simetrisine adresi yerleştirirsek daha hoş bir görüntü elde ederiz.

Nihayet iç sayfalara başlayacağız. Başta da söylediğimiz gibi, bu sayfalar daha kolay. Diğer sayfalarda yaptığımız işlemleri sırasıyla burada da yapıyoruz. İşin zor yönlerini öğrenip kolaylıkları kavradıktan sonra sanat yönüne ağırlık vermek için vaktimiz kalıyor artık.

İlk ve son sayfamızda olduğu gibi renkli resimler kullanmadığımız için, değişik süsleme elemanları kullanmalıyız.

Bunlardan bir tanesi dişi yazılar. Dişi yazılar PPage'de yapılması en zor işlerden biri. Ancak gerek başlıklarda gerekse spotlarda güzel bir efektler yaratan bir uygulama bu. Şimdi dişi karakterlerin nasıl oluşturulacağını dilimiz döndüğünce anlatalım.





Bu işlem için önce bir kutu açıp yazımızı yazalım. Daha sonra ikon menüsünden kutu ikonunu seçip, yazımızı kapatacak bir kutu çizelim. Daha sonra ok ikononu alıp, tepe menüsünden **Çiz** (Draw) menüsüne girelim ve ordan **doldurma rengi** (fill color) seçeneğini işaretleyelim. Çıkan renk cetvelinden siyah rengi seçelim. Daha sonra aynı menüden fill pattern seçeneğine gidip siyah dolu kutuyu işaretleyelim. Kutumuzun siyah renkle dolduğunu göreceğiz. Eğer dolmamışsa, en sağ tepe menüye gelip **wireframe graphic** seçeneğinden çıkmamız lazım.

Şimdi yapacaklarımızı dikkatle takip etmeniz lazım. Okla siyah kutumuzu aktif hale getiriyoruz ve ikon menüsünde sayfa göstergesinin tam altındaki iki ikondan sağdakine basıyoruz. Böylece siyah kutumuz yazı kutusunun altına geçiyor. Şimdi yazı kutumuz üstte. Yazı ucunu alıp yazı kutumuzu aktif hale getirelim ve F4 tuşuna basalım. Daha sonra yine çiz tepe menüsüne gidip line colordan beyaz rengi seçin. (Bu işlem PPage 2.0'da type menüsünde yapılır). İşte siyah zemin üstünde beyaz yazımız yani dişi yazımız hazır.

İkinci kullanacağımız süsleme yöntemi yalnızca PPage 2.0'da mümkün. Resim ve yazı kutularını istenilen açıda çevirmek mümkün. Bunun için kutu penceresini açıp açıyı belirlemeniz yeterli. Asimetrik resim kutuları sayfamıza ayrı bir tat verecektir.

İç sayfalardaki düzenlemeleri bu olanakları kullanarak tamamen keyfinize göre yapabilirsiniz.

Daha ilerde daha zor işler için yeniden birlikte olacağız. Burada birçok ayrıntıyı bilerek ve isteyerek atladık. Bunların nasıl yapılacağını öğrenmek için program el kitaplarını okumanızı öneririz. Gelecek ay başka bir programda buluşmak üzere hoşçakalın.

Okuyucuya Not: Yarı profesyoneller için hazırladığımız "DOSYA" her ay profesyonel bir program ile hazırlanan bir iş örneğini, bunu yaparken programda dikkat edilmesi gereken noktaları ve genel bilgiyi içeriyor. Bu ay ilk dosyamız PPAGE. Ayrıca bu dosyaları saklamak için tel dikişinden ayırabilir, böylece bir PROGRAM DOSYASI'na sahip olabilirsiniz.